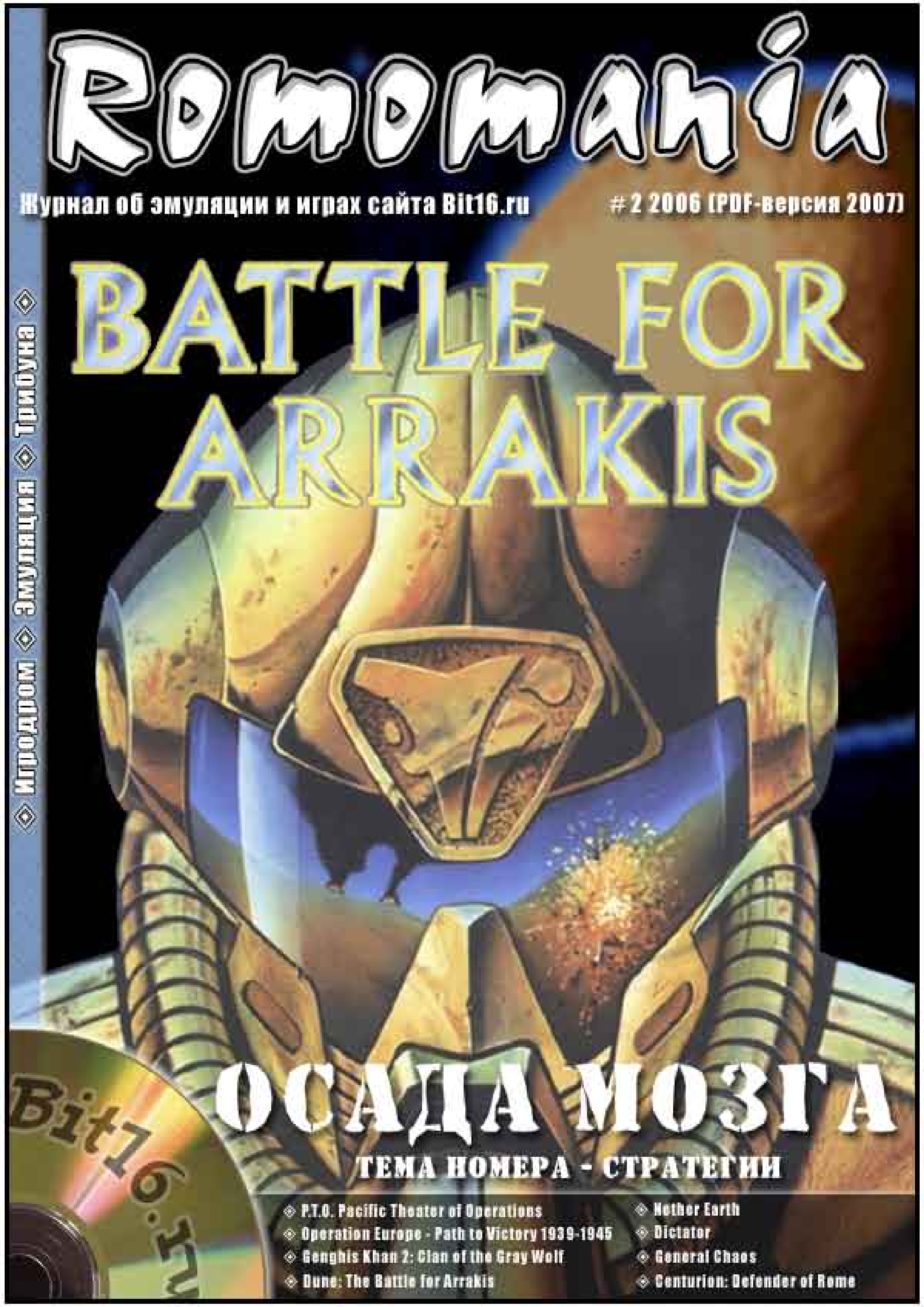


Romomania
Журнал об эмуляции и играх сайта Bit16.ru
2 2006 (PDF-версия 2007)
BATTLE FOR ARRAKIS
◈ Игродром ◈ Эмуляция ◈ Трибуна ◈
ОСАДА МОЗГА
ТЕМА НОМЕРА - СТРАТЕГИИ
◈ P.T.O. Pacific Theater of Operations
◈ Operation Europe - Path to Victory 1939-1945
◈ Genghis Khan 2: Clan of the Gray Wolf
◈ Dune: The Battle for Arrakis
◈ Nether Earth
◈ Dictator
◈ General Chaos
◈ Centurion: Defender of Rome
Bit16.ru

-=BIT 16=-



DHEAD 2006

Колонка Редактора



Вышел второй номер… Мы уже не новички. Уже есть, так сказать, что-то за плечами. Первый номер делали четыре человека, второй - пятнадцать. Первый номер прочитали более 1500 человек… Второй… Тут стоит задуматься. А если журнал “не прошел”? Что если мы выбрали неинтересную тему? Что если… Да-а-а-а-а… Чего-то я впадаю в уныние. А ведь на улице весна. Пора любви, музыки кошек и нескончаемых надежд на лучшее. Необходимо двигаться вперед. Наступать на грабли, набивать шишки, получать неоценимый негативный опыт. Много чего еще не сделано, многое не реализовано, многое даже не придумано еще! Но я уверен, что совместными усилиями мы прорвемся! Обязательно прорвемся! Потому что весна, потому что мы лучшие, нас уже пятнадцать!!! Ромомания - впере-е-е-е-ед!

Искренне Ваш,
Главный редактор журнала BAZER AKA Игорь Гаврилов

Содержание номера

-Тема номера-

-Игродром-

-Эмуляция-

-Трибуна-

ROMOMANIA # 2

Р Е Д А К Ц И Я

руководитель проекта
и главный редактор
BAZER aka Игорь Гаврилов
bazer@bk.ru

дизайн и вёрстка PDF версии
Stroke aka Кореневский Анатолий
stroke80@mail.ru / ICQ - 147232237

редакторы
Алекс aka Лавров Александр
alex@bit16.net

Полтергейст aka Дмитриченко Вадим
polter@bit16.net / ICQ - 346843873

Andrey aka Бобров Андрей
almin@bit16.net

скриншоты в номере
X-Wing aka Доброхотов Пётр
ICQ - 206492485

дизайн обложки
Stroke aka Кореневский Анатолий
stroke80@mail.ru / ICQ - 147232237

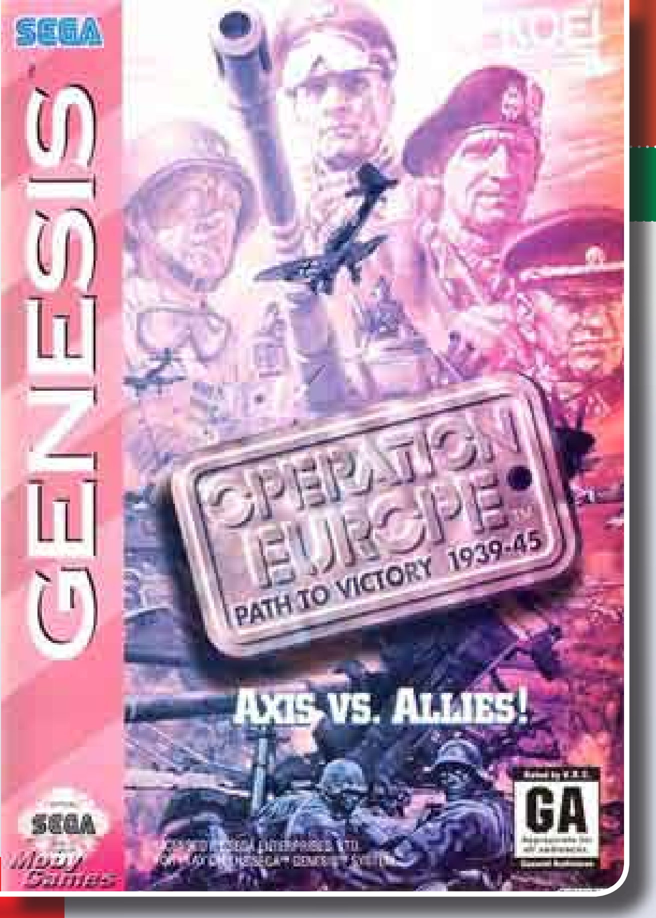
реклама
DHeaD

распространение и сайт журнала
www.bit16.net

почтовый ящик
romomania@bit16.net

форум
www.bit16.info





P.T.O. Pacific Theater of Operations

Издатель/разработчик - KOEI / **Жанр** - Strategy/War / **Платформа** - SEGA Genesis
Год выхода - 1993 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 499 Кб

Андрей **Andrey** Бобров

P.T.O. - это пошаговая стратегия события которой разворачиваются во время Второй Мировой Войны. Война за господство в тихом океане между флотилиями Японии и США.

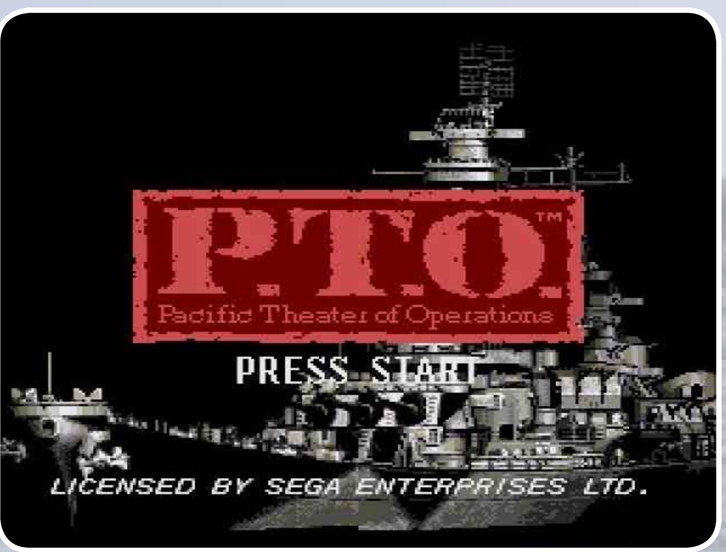


В игре можно выбрать один из девяти сценариев. Первый сценарий, это целая компания от начала войны и до победы, за кем она будет, зависит только от вас. В остальных восьми сценариях использованы ключевые моменты этой войны, где вам достаточно выиграть несколько боев для того, чтобы его пройти. Пример - "Нападение на Перл-Харбор", где вам достаточно отбить нападение Японских войск для того, чтобы пройти этот сценарий.

Эта игра относится к тем немногочисленным играм-стратегиям, где вам придется одолеть противника не напором и превосходящим количеством войск, а именно грамотной продуманной тактикой. Это обусловлено тем, что количество ваших кораблей ограничено, а время на постройку одного хорошего корабля уходит такое, что вы просто не успеете их много создать, и придется дорожить каждым кораблем в игре.

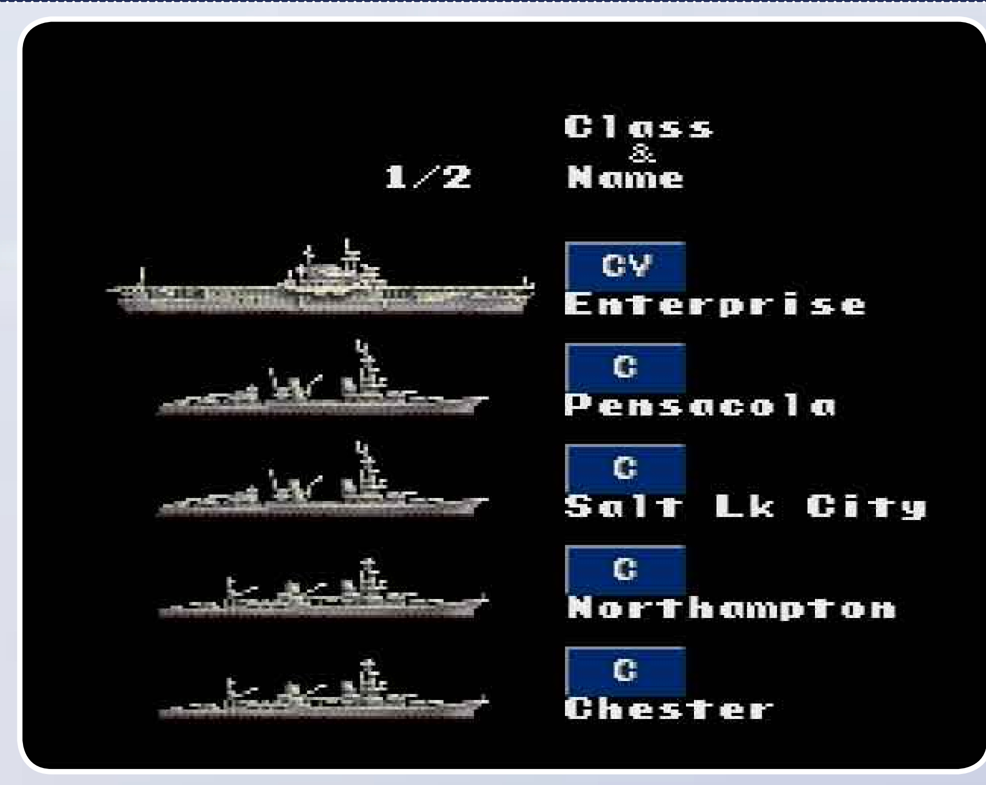
В игре около 50 баз (портов) которые можно захватить, каждая база будет приносить вам ресурсы, а также будет служить точкой дозаправки и ремонта кораблей, кроме этого у них есть ряд других немаловажных функций. 270 видов кораблей от маленьких транспортов до огромных авианосцев, которые вы можете разместить в 16-ти флотилиях. Около 10 видов истребители, торпедоносцы, бомбардировщики и др., главное назначение которых это оборона базы, но при наличии в вашем флоте авианосцев, они просто замечательно справляются с нападением на вражеские базы и корабли. Можно развивать свои технологические и индустриальные уровни, производить исследования, что позволит создавать вам больше вооружения, улучшать его, а также изобретать новое.

В игре довольно большое, удобное меню, позволяющее из него выполнять все многочисленные игровые функции. Сама игра довольно легка в управлении, как в режиме порта/плавания, так и в бою. Множество всевозможных политических, экономических и военных функций делают игру сложнее, каждый ход дольше, но также дают





вам почувствовать себя настоящим главнокомандующим, от которого зависит судьба миллионов человек. P.T.O. довольно азартна, втянувшись в нее потом довольно трудно оторваться.
 В игре можно настроить скорость и сложность игры как стандартными опциями: а) скорость вывода сообщений на экран настраивается в начале игры и имеет диапазон от 1 (быстро) до 10 (медленно); б) сложность игры настраивается при начале новой игры, может иметь значения от 0 (легко) до 10 (сложно), в основном влияет на количество дополнительных баллов, которые вам дадут при распределении бюджета. Так и дополнительными, к примеру, скорость можно настроить опциями показывать/не показывать бои, а сложность такой опцией как показывать/не показывать размещение вражеских кораблей.



На мой взгляд, графика для такой игры не особенно важна, так, по-видимому, считают и в KOEI. Графика не плоха в режимах просмотра мира, порта и флота, ничего выдающегося она обычна и не бросается в глаза. А вот в режиме боя она довольно скудна, однообразные корабли, непонятного цвета море и земля, однотипное оформление баз, оставляют не самое лучшее впечатление. Но хочу подчеркнуть еще раз, что для игры такого жанра это не столь важно.

Звуковое оформление игры, мягко говоря, подкачало. Если в графике можно найти хорошие стороны, то в звуке одни минусы. В игре присутствуют несколько мелодий, проигрывающихся при разных обстоятельствах, с некоторыми из них мириться можно, но вот основная мелодия… На протяжении всей игры мы слышим одну и ту же повторяющуюся мелодию, мелодией это даже назвать трудно… Минут через пятнадцать она начинает раздражать, не просто раздражать, а очень сильно… Звуки в игре тоже не на высоте, по ним конечно можно понять какое действие было произведено, но несмотря на это они очень и очень невыразительны и скудны…





Эта игра из разряда “На любителя” из игроков игравших в нее редко встретишь человека сказавшего “Так себе”, обычно они делятся на две категории: оценившие ее как “Полный отстой” и другие, говорящие о ней “Просто супер!”. Последних намного больше, чем остальных потому что игра действительно заслуживает внимание всех геймеров и не только играющих в военно-стратегические игры. Довольно низкая оценка (7,5) получилась благодаря низкому качеству графики и звука, которые присущи не только всем играм выпущенных KOEI, но и практически для всех других стратегических игр. На мой взгляд, эта игра заслуживает гораздо большей оценки.

Сюжет - 10
Геймплей - 9
Графика - 6
Музыка и звук - 5



Operation Europe - Path to Victory 1939-1945

Издатель/разработчик - KOEI / **Жанр** - Strategy/War / **Платформа** - SEGA Genesis
Год выхода - 1994 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 602 Кб

Андрей **Andrey** Бобров

Действия этой пошаговой стратегии основаны на реальных событиях происходивших во времена второй мировой войны. Вы можете выбрать, за кого будете играть, за союзников или за немцев*. На выбор предоставлены 6 сценариев, которые отображают важные моменты этой войны.

Действия в них происходят как во Франции, так и в Германии, в СССР и Северной Африке. Ниже представлен список сценариев:

Occupation of France: May 10 - Jun 22, 1940
North African War: May 26 - Jul 5, 1942
Fierce Battle of Kursk: Jul 5 - Sep 5, 1943
Storming of Normandy: Jun 6 - Aug 19, 1944
Battle of the Bulge: Dec 16, 1944 - Jan 21, 1945
Fight for Berlin: Apr 16 - May 16, 1945

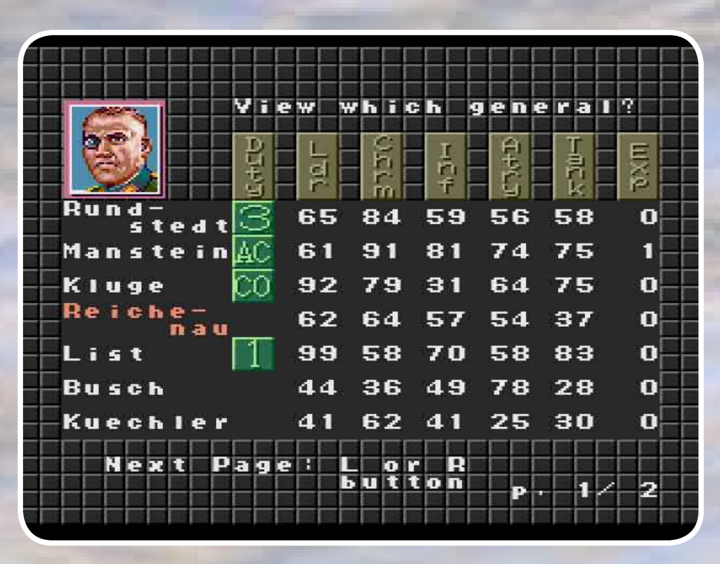
**Для справки: к союзникам относятся: США, Великобритания, Франция и СССР, к немецким войскам: Германия и их союзник Италия.*



Вам предстоит управлять войсками, которые были тогда на вооружении у армий, вооружение очень разнообразно, от слабо вооруженных пехотинцев до таких легендарных танков как Т-34 и Тигр. Войска в игре создавать нельзя, поэтому здесь не удастся взять противника измором и численным превосходством. Вам придется грамотно распределять свои войска и считаться с каждой потерей, можно запросить подкрепление, но не факт, что вам ответят положительно, а прислать подкрепление могут очень не скоро. Поэтому необходимо дорожить каждой боевой единицей. Всего в игре более 150-ти видов различных войск!

Для большей правдоподобности в игре у юнитов заканчиваются не только боеприпасы и топливо, которыми необходимо постоянно их заправлять, но есть еще такой показатель как “Усталость”, если этот показатель низок войска начинают медленно реагировать на ваши команды, слабее атакуют и больше повреждаются при нападении на них вражеских войск. Для выполнения подсобных работ в игре присутствую заправочные и ремонтные батальоны, а для того чтобы восстановить “Усталость” необходимо дать войскам отдохнуть. Инженерные войска могут служить для постройки переправ.

Вашими войсками будут командовать реально воевавшие на войне генералы такие как Patton, McCarther, de Gaulle и другие. Каждый из них имеет свои способности и навыки, что также отражается на ведении боя вверенного им подразделения. В начале игры случайно выбираются способности генералов, но если вас они не устраивают, вы можете перезапустить их генерацию и так до тех пор пока не





выпадут нужные вам числа.

Если сравнивать OE с другими играми этого жанра, то графика выполнена на неплохом уровне, не броско, но довольно четко все прорисовано. Немного подкачали в этом плане бои, но как я заметил это вполне нормально для таких игр, даже если они немного и подкачали, то не очень много…



Музыку можно охарактеризовать как “Ниже среднего”, но спасибо создателям уже за то, что она не очень “писклявая” и не режет слух, самая обычная часто-повторяющаяся мелодия из минимального набора тонов. Но повторюсь еще раз, она простенькая, но ее огромный плюс в том, что во время игры ее не замечаешь, и она абсолютно не раздражает. На крайний случай создатели предусмотрели отключение музыки в опциях. Звуки тоже не особенно выразительны, по ним можно догадаться, что они означают, если видишь, что происходит на экране…





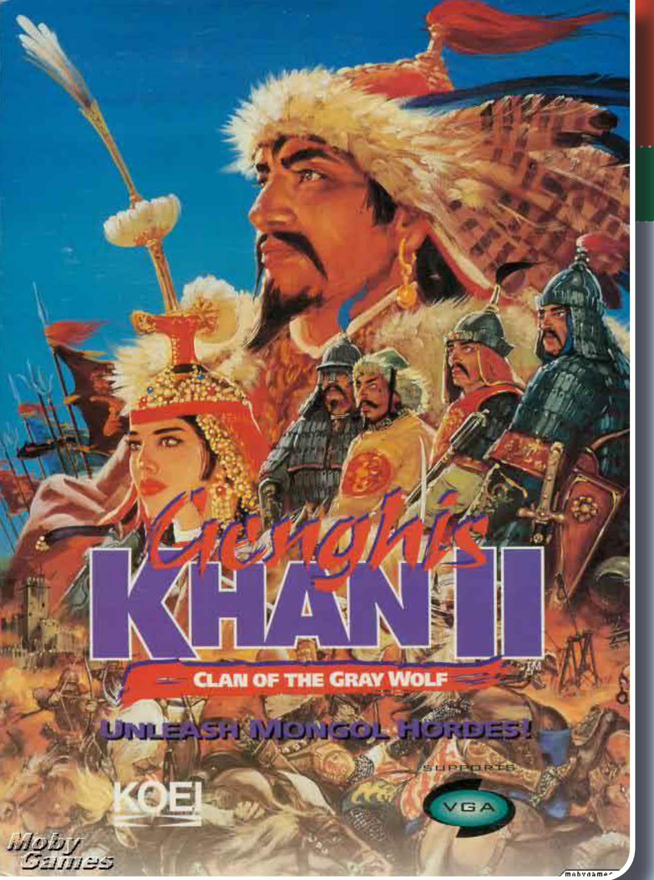


Эта игра несомненно заслуживает внимания геймеров, которые хоть иногда играют в стратегические игры, а у людей “специализирующихся” на игре в военно-стратегические игры, эта игра “до дыр заезжена”. Другого и не ожидалась, так как KOEI несомненный лидер, выпускавший стратегические игры на СМД. Главное в таких играх сюжет и геймплей, а звук и графику можно не учитывать, тогда получим в качестве оценки для этой игры 10 баллов.

Сюжет - 10
Геймплей - 10
Графика - 7
Музыка и звук - 5



ИГРЫ НОМЕРА

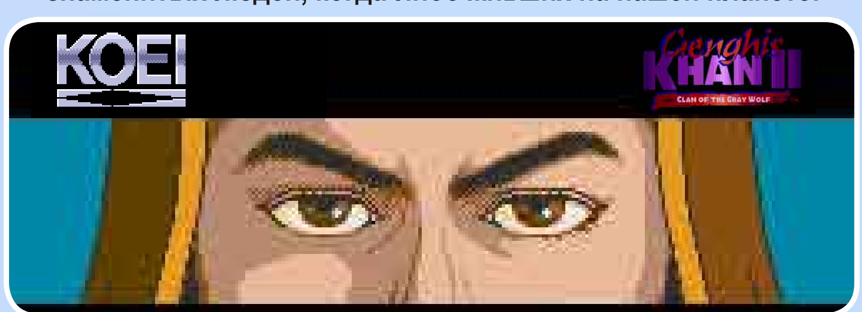


Genghis Khan 2: Clan of the Gray Wolf

Издатель/разработчик - KOEI / **Жанр** - Strategy/War / **Платформа** - SEGA Genesis/SNES
Год выхода - 1993 / **Количество игроков** - 2 / **Объём рома с игрой** - 516 Кб

Максим **Tarantul** Белоусов

Склоните ваши головы, дамы и господа! Перед вами легендарное творение не менее легендарной KOEI - Genghis Khan 2. От одного только упоминания имени Чингис Хана или его потомков (чингисидов) дрожала матушка-Земля, а с ней заодно и китайские императоры, тюркские ханы, японские сегуны, индийские раджи, русские князья, арабские халифы и эмиры. Чингис Хан, без сомнения, входит в десятку самых знаменитых людей, когда-либо живших на нашей планете!



Темучин, будущий Чингис Хан, родился в феврале 1155 г. на берегу реки Онона, в урочище Делюн-Болдох. Его отец был убит врагами, когда Темучину исполнилось 9 лет. Семье приходилось жить в нищете и бороться, в буквальном смысле, за жизнь. Многое пришлось пережить и самому Темучину, пока, повзрослев, не начал он возвращать владения отца. В этом ему помогал побратим Джамуха (позднее они станут лютыми врагами, их противоборство можно наблюдать в игре). Вступая в союз то с одним, то с другим правителем, а потом обращая оружие против доверчивых, Темучин постепенно объединил монгольские племена. На курултае (собрании знати) нойоны провозгласили его Чингис Ханом (Великим Ханом).

В игре же разработчики дали нам возможность поиграть не только за правителей Монголии, но и других выдающихся монархов средневековья. Итак, мы выбрали Правителя и начинаем игру. Немного об игровом экране. В верхнем левом углу вы видите портрет своего правителя (т.е. свое альтер-эго), под ним - портрет вашего главного советника. Циферка рядом с вашим именем означает количество очков действия, т.к. каждый приказ стоит определенное количество этих самых очков. В правом верхнем углу экрана изображены текущий год (и время года), а также коэффициент торговли (курс, по которому купцы, приезжающие к вам, будут вести торговлю). В самом низу экрана распласталась информационная панель с основными сведениями по вашей области (количество денег, еды, населения, отношения к вам простолюдин и т.п.). Ну а теперь перейдем к самой важной панели - панели управления (она в правой части экрана):

Policy - Здесь куется политика страны! Можно провозгласить новую, изменить старую или доверить проведение новой политики своему советнику.

Order - Благодаря этой опции можно отдавать приказы своим вассалам в других областях вашей империи.

Person - Эта опция позволяет назначать вассалов в захваченные области, выбирать советников, вербовать новых генералов, а также назначать взрослых сыновей генералами, выдавать замуж своих дочерей и проводить время с семьей с целью воспитания сыновей или рождения





ИГРЫ НОМЕРА

очередного ребенка.

War - Все что связано с организацией военного похода: атака на страну, транспортировка людей, денег и еды, призыв новобранцев из местного населения, тренировка солдат, демобилизация солдат.

Domest - Домашняя политика, т.е. реорганизация промышленности страны, выдача населению еды/денег или сбор налогов.

Diplom - Внешняя политика империи, которая включает в себя возможность предложить договор о ненападении, обложить данью противника или выдвинуть требование капитуляции соседа и присоединение его страны к вашей империи.

Market - Торговля с купцами и наем иностранных воинов-легионеров.

Info - Информация обо всем важном в этой игре.

А сейчас немного слов о важной составляющей игры - ведении войн. Правитель может сам участвовать в нападении на противника, либо отдать приказ организовать военный поход одному из своих вассалов. После организации отрядов и выбора генералов действие игры переносится на стратегическую карту местности. После маневров, организации засад, а также, возможно, переговоров с противником, происходят бои отряд на отряд. Тут уже открывается экран боя. Кто играл хоть в одну из частей "Heroes of Might and Magic" сразу поймет суть этого сражения.

Игра состоит из трех кампаний:

В первой кампании "Объединение Монголии" можно начать игру за Найманов, Кераитов, Джарданов или Монголов (во главе с юным Темучином). На вопросы "видеть войны?" и "видеть сражения?" лучше отвечать отказом, ибо своих длинных войн и так будет предостаточно.

Во второй кампании "Чингис Хан", проходящей в те времена, когда Чингис Хан стал захватывать Евразию, нам доступны на выбор возможности поиграть за Чингис Хана, за легендарного сегуна Миномото Ёритомо, за правителей Индийского и Хорезмского султанатов, за француза Филиппа II или за английского короля Джона I.

В третьей (заключительной) кампании сей эпопеи "Династия Юань" нам доступны





внук Чингис Хана великий правитель Юаньской династии Хубилай Хан, японский сегун Ходзё, правитель огромной империи Иль-ханов Абага, предводитель мамлюков Байбарс, император Византийской империи Михаил VIII, король Сицилианского королевства Чарльз I.

Как видно, все персоналии игры реально существовали когда-то и правили странами нашей планеты. Им не повезло только в одном: они родились в одну эпоху с Чингис Ханом…

Хочется дать несколько советов новичкам желающим поиграть в эту увлекательную игру, которые облегчат им жизнь. Организовывать политику нужно грамотно, ориентируясь на специфику и географическое расположение области. Надо уделять много времени семье, т.к. если вашего правителя убьют на войне (или он сам умрет от старости или болезни), то на престол взойдет один из его сыновей. Дочки тоже играют большую роль - при желании их можно выдать замуж за одного из своих генералов и тем самым укрепить его преданность государю (такой генерал точно не переметнется в стан врага в самый разгар сражения). Ставьте вассалами только проверенных людей или людей с небольшим показателем "lead". Чем амбициозней вассал, тем больше вероятность, что он захватит власть и отделится от вашей империи. Не доводите ваш народ до нищеты, ибо сразу получите "в подарок" парочку организованных революций. Правителей захваченных империй лучше сразу казнить. Если их вербовать - большая вероятность, что предадут. И ни в коем случае не отпускать пленников: вернутся - отомстят. Вербовать генералов в своей стране не стоит, т.к. их характеристики очень низкие (только очки зря тратить). Они сами будут с удовольствием присоединяться к вам при захвате новых территорий. Причем, среди них оказываются и легендарные личности вроде Елю Чу Цай или Марко Поло. Следует огромное внимание уделять своей армии. Армия в данной игре сильна не количеством, а качеством. Даже 20 отрядов противника (если они плохо натренированы и слабо вооружены) проиграют вашим четырем элитным отрядам. Тренировать солдат надо постоянно. А оружие покупать у купцов (желательно, дождавшись падения коэффициента торговли). И вообще, умело торгуя на рынке, можно достичь невероятных высот, подняв экономику империи в несколько раз! При ведении дипломатических отношений важно заключать выгодные альянсы, т.к. вести войну с одним соседом намного легче, когда знаешь, что второй сосед не нападет на твою страну, пока ты и твоя армия участвуют в очередном походе. При управлении большой империей не следует во всех областях развивать армию. Пусть военную политику ведут только преданные правителю вассалы, а сомнительные личности уж лучше занимаются экономикой и обеспечением войск едой. В игре часто случаются природные катаклизмы (засуха, тайфун), поэтому нужно позаботиться о золотом запасе империи. При эпидемии чумы (а чума частенько охватывает большие районы земли) правителя лучше эвакуировать от греха подальше (у меня однажды от чумы скончались три генерала, главный советник и тяжело заболел правитель, при этом потеряв много очков действия). Вот, наверное, и все основные хитрости этой игры. Ну а теперь перейдем к оценкам:

В заключение отмечу, что данная игра должна понравиться все любителям истории, глобальных стратегий, политических интриг, и простым людям, жаждущим власти. KOEI, подобно Чингис Хану, сумела выжать максимум и захватить своей игрой весь игровой мир в предельно короткие сроки.

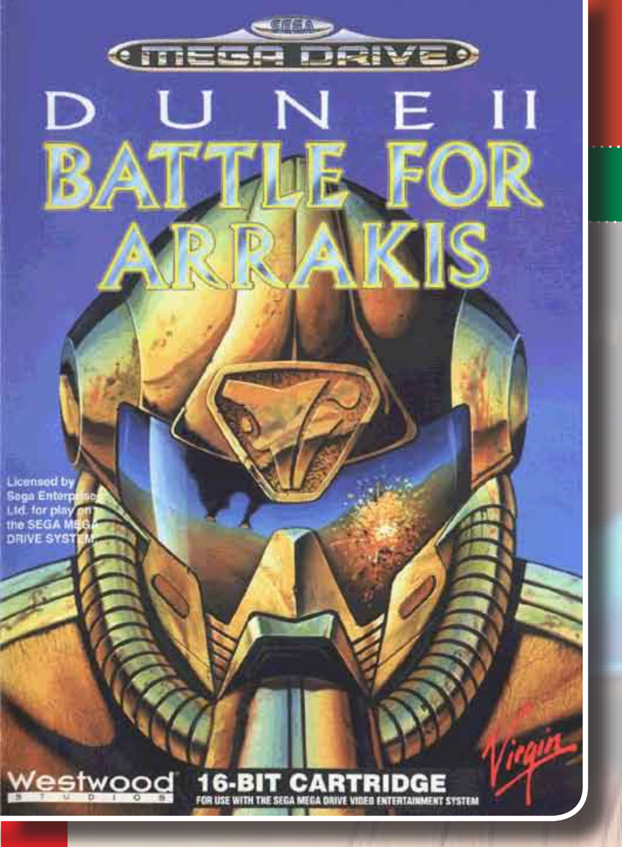
Сюжет - 7 (игра нелинейная, игрок сам вершит судьбу планеты)

Геймплей - 10 (игра заставляет игрока находиться в постоянном напряжении)

Графика - 10 (большую часть времени игры мы оперируем различными таблицами)

Музыка и звук - 10 (невероятная по красоте звучания музыка, передающая атмосферу той или иной страны!)





Dune: The Battle for Arrakis



Издатель/разработчик - Westwood Studio / **Жанр** - RTS / **Платформа** - SEGA Genesis
Год выхода - 1994 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 595 Кб

Александр **Алекс** Лавров

Тогда, летом 96-го, в самое обычное воскресное утро я сидел дома перед стареньким черно-белым телевизором “Чайка” и играл в купленную за три дня до этого “Зону комиксов”. Надо сказать, такое времяпровождение мне доставляло массу удовольствий - дома никого, родители уперлись на дачу, у меня каникулы, никто не дергает и вообще вся жизнь прекрасна. Раздался телефонный звонок.

- Да! - нервно крякнул я в трубку. Я вообще не любил, когда меня отвлекали от игрового процесса.

- Привет! - в голосе чувствовалось какое-то веселье неизвестно по какому поводу. Через несколько мгновений я сообразил, что звонит мой приятель из соседнего подъезда, также заядлый геймер. - Есть чего новенькое?

- Ну…, - промычал я. Мне не хотелось говорить ему, что у меня есть новая игрушка, тот бы обязательно ее у меня выклянчил поиграть. - “Зону комиксов” купил…

- О! Поменяемся на пару дней на “Дюну”?
- Какую “Дюну”? - скептически пробормотал я. Мне это название ни о чем не говорило.

- Ну это стратегия такая.

Последняя его фраза окончательно меня убедила, что в результате телефонного разговора у меня не сложится никакого первоначального мнения об этой игре. До этого дня, воспитанный на дендевских “Марио”, “Черном Плаще” и “Контре”, сеговских “Jurassic Park” и “Desert Strike”, я весьма смутно представлял себе, что такое “стратегия”. Булькнув в трубку “Заходи”, я пошел играть дальше.
Пришел друг и, сказав, что он проходить не будет, забрал мой картридж и оставил свой. Воткнув карт в приставку, я сел играть. То, что было в следующие полчаса я подробно описывать не буду, скажу одно - я ходил и плевался от того, что я видел на экране, матерился про себя, ругал своего кореша последними словами. В тот момент я себе и представить не мог, что эта игра в последствии станет моей самой любимой гамой на сеге...

- Ну что это за бредовая игра? Че в ней надо делать? - услышав по телефону мой недовольный голос, приятель снова прибежал и начал объяснять что к чему, и как надо играть. Постепенно въехав в суть игры, я отправил кореша домой играть дальше в “Comix Zone”, а сам почти весь предстоящий день провел за игрой, получив громадное удовольствие. Уже на следующий день я обменял в обменнике на местном рынке свой старый замусоленный картридж с игрой “Desert Strike” на “Дюну”, доплатив при этом какую-то нереальную по тем меркам сумму, выпрошенную у матери - желание того, чтобы карт “Дюна” стал лично моим, было крайне велико.

Но все же давайте о самой игре. Сеговская “Дюна” (полное название - Dune: The Battle for Arrakis) была портирована с ПК. Созданная по мотивам серии книг писателя-фантаста Френка Герберта, там она по сути явилась родоначальником жанра RTS (Real Time Strategy). Арракис - выжженная солнцем планета, получившая название “Дюна” за свой знойный климат и бескрайние пески, практически единственное место во вселенной, имеющее богатые месторождения энергетического минерала “спайс”, который может использоваться для сокращения внутривселенских межпланетных полетов. Таким образом, тот,





кто контролирует Арракис - контролирует полеты во Вселенной, а, следовательно, и всю Вселенную!

Три Великих Дома Империи - Дом Атрейдесов, Дом Ордосов и Дом Харконненов высадились на планете с одной целью - взять ее под свой полный контроль.

Дом Атрейдесов (родина - планета Каладан) из покон веков известен своими давними традициями разумного и справедливого управления. Мудрые и честные правители Дома правят верным, трудолюбивым и мирным народом. Армия этого Дома всегда находилась в прекрасной боевой готовности. Будучи таковыми по своей природе, Атрейдесы пытались дипломатическими путями достичь своей цели - однако такая стратегия на Дюне никогда не приносила положительного результата.

Дом Ордосов (родина - холодные ледяные миры) - представляет собой коалицию богатых кланов, объединенных одной целью - жаждой больших богатств. По своей природе торговцы и посредники, Ордосы не производят товар сами, а всегда полагаются на свое искусство торговли. Статус Ордосов как Великого Дома поддерживается их коллосальным богатством, рожденном на частом предательстве и обмане.

Дом Харконненов - самый свирепый и беспощадный дом во Вселенной. Вся история этого Дома построена на безграничной жестокости и насилии. В Доме Харконненов не награждают титулами - их только завоевывают. Если подчиненный убивает своего начальника - он получает его место и уважение. Из-за этого военная машина Дома постоянно меняется, и за всеми ее изменениями достаточно сложно уследить.

Итак, игра представляет из себя классическую военную стратегию в реальном времени. Это значит, что Вам придется строить свои базы, добывать ресурсы, захватывать и уничтожать базы противника и т.д. и т.п. Игра состоит из девяти этапов, цель первых двух - собрать определенное количество спайса (на первом этапе - 1000 единиц, на втором - 2700), а начиная с третьего этапа Ваша цель одна - уничтожить базу противника. Юниты в игре в подавляющем большинстве одинаковы у всех Домов (что на мой взгляд является одним из немногих минусов).



Рассмотрим их поподробней:

- **Харвестер** (вооружение - отсутствует, скорость - 32 км/ч, броня - средняя) - машина для сбора спайса. Работает автономно, хотя может управляться и вручную.
- **Пехота** (вооружение - карабин, скорость 5 км/ч, броня - легкая, количество частей - от 1 до 3) - пешие солдаты с очень легкой броней. Вооружение и скорость передвижения этих юнитов оставляет желать лучшего.
- **Тяжелая пехота** (вооружение - шестиствольный пулемет, гранатомет; скорость - 12 км/ч, броня - легкая, количество частей - от 1 до 3) - обладает шестиствольными пулеметами с бронебойно-зажигательными патронами и противотанковыми гранатами. Эти пехотинцы носят мощные автономные скафандры, повышающие скорость передвижения и защищенность.
- **Броневик** (Trike; вооружение - спаренный 20мм пулемет, скорость - 72 км/ч, броня - легкая) - это легкая трехколесная броневая машина. Имеет малый радиус поражения, однако неплохо подходит для разведывательных действий. На первых этапах вам придется воевать именно такой техникой.
- **Бронетранспортер** (Quad; вооружение - спаренный 30мм пулемет, скорость - 59 км/ч, броня - легкая) - легкая четырехколесная машина, обладающая повышенными по сравнению с броневиком броней и вооружением.
- **Средний танк** (Tank; вооружение - 155мм орудие, скорость - 40 км/ч, броня - средняя) - имеет среднюю броню и ведет стрельбу мощными бронебойными снарядами.
- **Ракетница** (Launcher; вооружение - ракеты класса "земля-земля", скорость - 48 км/ч, броня средняя) - самый дальнобойный юнит, ракеты которого прии попадании наносят большой урон противнику. Очевидные минусы - невысокая точность стрельбы, а также тот факт, что выпущенные ракеты летят по параболе, и поэтому ракетница бессильна против вражеских юнитов, находящихся вблизи нее.
- **Тяжелый танк** (Siege Tank; вооружение - спаренное 155мм орудие, скорость - 32 км/ч, броня - тяжелая) - бронебойно-зажигательные снаряды тяжелого танка более чем вдвое превосходят аналогичные снаряды среднего танка по поражающей способности. Имеет сильную броню, однако как следствие - пониженную скорость передвижения.
- **Передвижной завод конструкций** (MCV; вооружение - отсутствует, скорость - 36 км/ч, броня - средняя) - используется для возведения нового Завода конструкций на прочной каменной поверхности.
- **Карриал** (Carryal; вооружение - отсутствует, скорость - 160 км/ч, броня - легкая) - воздушный транспорт на Арракисе. Служит для перевозки юнитов - как харвестеров, так и поврежденной техники.
- **Орнитоптер** (Ornitopter; вооружение - бомбы, скорость - 340 км/ч, броня - легкая) -бомбардировщик, использующий при передвижении по воздуху уникальную технологию, заключающуюся в "махательном" движении крыльев.
- **Соник-танк** (Sonic Tank; вооружение - волновой модулятор, скорость - 44 км/ч, броня - средняя) - доступен только Дому Атрейдесов. Этот боевой танк использует передовую технологию поражающих звуковых волн - высокая колебательная энергия выстрела разрушает молекулярную структуру цели. Изобретен Атрейдесами.
- **Девиатор** (Deviator; вооружение - ракеты с нервно-паралитическим газом, скорость - 48 км/ч, броня средняя) - доступен только Дому Ордосов. Начинка ракет не причиняет противнику физического урона, однако способна временно перевести юниты противника на свою сторону.

Dune: The Battle for Arrakis

- **Девастатор** (Devastator; вооружение - спаренное 190мм орудие, скорость - 20км/ч, броня - сверхтяжелая) - доступен только Дому Харконненов. Этот танк поражает цели разрядами плазмы на сравнительно большом расстоянии. Имеет большую разрушительную способность и очень крепкую броню, однако крайне низкую скорость. Кроме этого, девастатор имеет ядерный реактор, который при желании можно поставить на самоуничтожение. Изобретен Харконненами.

Кроме этого, на Арракисе живут гигантские песчаные черви - огромные существа (помните фильм "Дрожь земли"?), обитающие в песчаных толщах в нескольких десятках метров от поверхности. Эти черви крайне прожорливы - могут поглощать любую технику, оказавшуюся на песчаной поверхности. Эти существа имеют очень сильную броню, и уничтожить их весьма непросто. Однако и на эту старуху есть своя проруха - можно "накормить" червя, отдав ему ненужные или сильно поврежденные юниты - после того, как он проглотит три единицы, он уйдет вглубь, и больше не появится. Однако насоящим "искусством" будет то, если Вам удастся скормить червю технику противника!

Для успешного выполнения поставленной цели по уничтожению противника Вам необходимо грамотно отстраивать свою базу. Кроме этого, необходимо уделять максимум внимания по ее обороне, не забывайте это! Все строения Вы можете строить только на прочной каменистой поверхности. Основные конструкции и сооружения в игре выглядят следующим образом:

- **Завод конструкций** (или Конструкторский Двор) - это Ваш своеобразный "штаб", основная конструкция, которой вы располагаете в начале каждой миссии. С помощью нее можно производить все другие постройки.

- **Плиты фундамента** (Concrete) - строятся по четыре штуки за раз. Плиты служат фундаментом для других конструкций (кроме стен). Конечно, строения можно строить и без фундамента, однако в этом случае после постройки они просядут под собственным весом, и их придется восстанавливать. Никогда не пренебрегайте постройкой фундамента.

- **Стены** (Wall) - являются защитным элементом для всех остальных строений. Стены как и плиты фундамента нельзя отремонтировать.

- **Ветряк** (Windtrap) - представляет собой электростанцию с двойной турбиной. Обеспечивает объекты энергией, вырабатывая ее в размере 100 единиц. Если на Вашей базе ощущается нехватка энергии, то все здания начнут постепенно разрушаться.

- **Отчистной завод** (Refinery) - промышленное предприятие, являющееся основой добычи спайса на Дюне. Доставленный харвестером минерал на предприятии переводится в солярисы (денежные единицы Империи). Переработанный спайс автоматически распределяется по хранилищам. С момента постройки каждый отчистной завод снабжается харвестером.

- **Склад** (Spice Silo) - служит для хранения переработанного минерала. Имеет очень низкую броню, поэтому обращайте на это внимание. В каждом складе можно разместить до 1000 единиц спайса. Если количество собранного минерала превышает общую вместимость всех складов (хранилищ), то излишки пропадают.

- **Радар** (Outpost) - используется для более эффективного командования войсками.

- **Бараки** (Barracks) - необходимы для производства и тренировки частей легкой и тяжелой пехоты.

- **Танковый завод** (Vehicle) - одно из основных стратегических строений на Вашей базе. Служит для производства всей наземной техники, в том числе и дополнительных харвестеров.

- **Завод высоких технологий** (Hi-Tech) - производит летательные аппараты.

- **Ремонтный завод** (Repair) - необходим для ремонта поврежденной техники. Стоимость ремонта зависит от тяжести повреждений и типа машин. Я советую ограждать ремонтный завод со всех сторон любыми другими конструкциями (кроме плит) - в этом случае отремонтированная техника будет доставляться карриалом на то же место, откуда она была увезена.

- **Турель** (Turret) - 105мм гаубица. Служит для обороны Вашей базы. Турель самостоятельно открывает стрельбу по всем вражеским соединениям, когда они находятся в ее зоне досягаемости.

- **Ракетная турель** (R-Turret) - ракетная установка, основа обороны Вашей базы. По сравнению с обычной турелью, у нее увеличен радиус поражения и поражающая способность, а также броня.

- **Космопорт** (Starport) - позволяет начать межгалактическую торговлю с Гильдией Коммерсантов, поставляющих технику по рыночным ценам. Цена техники может быть как выше стандартной, так и ниже. Почаще заглядывайте сюда - здесь можно неплохо сэкономить.

- **Дворец** (Palace) - возможностью его постройки награждаются только выдающиеся стратеги. Дворец предоставляет секретное





оружие, которое у каждого из Домов свое. У Атрейдесов это отряды фрименов - местных жителей, которые состоят в альянсе с Атрейдесами. Пехота Фрименов очень хорошо оснащена и подготовлена, поэтому представляет собой серьезную угрозу для противника. Секретным оружием Ордосов является диверсант - являясь полностью самостоятельной единицей, он был задуман для уничтожения конкретных целей на базах противника. У Харконненов секретным оружием является баллистическая ракета Рука Смерти (Death Hand), обладающая большой поражающей способностью. Минус этого оружия состоит в том, что точность попадания в цель этого оружия составляет около 20%.

Тактика

Не стоит сразу же после начала игры бросаться имеющимися силами на противника - в отличие от Вашей, его база уже отстроена, и поэтому такая авантюра заранее обречена на провал. Ваша цель - целенаправленно и грамотно отстроить свою базу. Мной было отмечено два основных принципа построения баз: первый - все строения располагаются плотно друг к другу без "пустот" в середине самой базы, второй - между зданиями оставляется расстояние для маневра техники.

Каждый принцип имеет свои плюсы и минусы, а каким принципом отстраивать Вам свою базу - дело лично каждого, лично я предпочитаю первый, в то время как компьютер - второй. Запомните, что наиболее важными для противника являются Ваши танковые и ремонтные заводы - именно их он пытается уничтожить в первую очередь, поэтому размещайте эти конструкции в тылу своих строений. Направленность атак противника имеет ярко выраженный характер, поэтому с той стороны, откуда приходят вражеские силы, ставьте сильные оборонительные линии, основой которых могут служить ракетные турели. Обязательно поставьте хотя бы один танк - он будет открывать огонь по прибывающим силам противника, те в свою очередь будут останавливаться и открывать ответный огонь, а в это время врага должен накрывать шквал огня Ваших турелей. Это достаточно стандартный способ обороны, хотя очень эффективный. Также не забывайте про свои тылы - частенько карриалы противника забрасывают туда свой десант, и если Вы проморгаете это безобразие, то серьезных проблем не избежать. Начиная с третьего этапа советую строить как минимум два отчистных завода для увеличения скорости сбора спайса. Отстроив свою базу и позаботившись об ее обороне, можно начинать думать о наступательных действиях. Создавайте свои войска, которые должны быть основаны на самой передовой доступной технике, а не на одной пехоте, которая по большому счету годится только для захвата зданий противника. Самое, на мой взгляд, эффективное оружие - это ракетницы (которые, кстати, недоступны для Ордосов - в этом случае Вам поможет захват вражеского танкового завода), однако ни в коем случае не отправляйте ракетницы в атаку без подкрепления в виде танков - как было описано выше, ракетницы бессильны против техники противника, которая находится в непосредственной близости от них. Изучайте подходы к базе противника - нащупав слабые места, можно смело пробивать брешь в оборонительных редутах, и далее просто сравнять с землей все то, что стоит у Вас на пути. Все это Вам поможет в достижении главной цели - установлении полного контроля над планетой!

***Вердикт** - Westwood Studio при участии Virgin Games создал действительно Шедевр с большой буквы. Я даже не знаю, к чему можно придраться в этой игре - хорошая графика вкупе с потрясающей играбельностью в свое время на многие месяцы удерживали эту игру на вершинах различных хит-парадов игр консоли Sega Genesis. Кто-нибудь крикнет: "В рамку юнитов нельзя обводить!". Ну и что? Представьте, если можно было. На мой взгляд, игра бы тогда многое потеряла - собрав всех юнитов в рамку, можно было бы пойти нахрапом и все сравнять с землей (минус, пожалуй, большинства RTS - великий и могучий "Starcraft" не в счет). В "Дюне" же благодаря этому нюансу намного больше приходится уделять внимания изучению подходов к базе противника, выявлению ее слабых мест, подтягиванию основных сил и т.д. и т.п. Пожалуй, небольшой минус, который еще можно отметить - неизменяемый уровень сложности, который и так невысок. Однако повторюсь, что подобных Шедевров не так уж и много на 16-битных приставках, и "Дюна" - очень достойное исключение.*



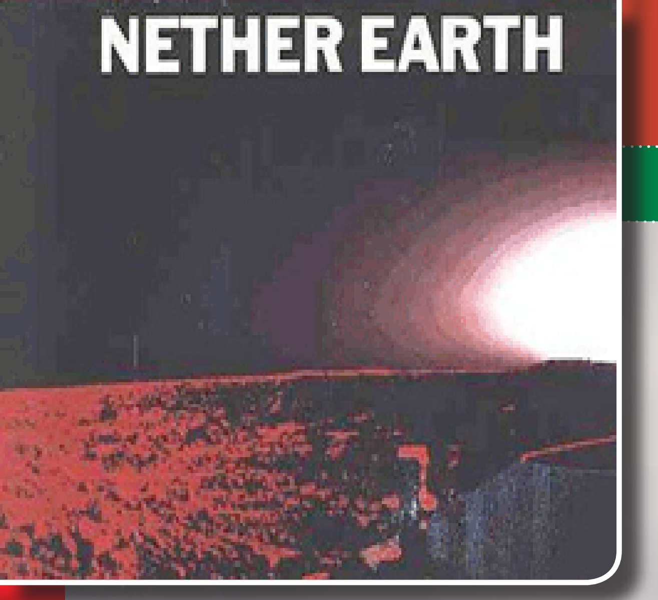




Дописав последние строки этой статьи, я полез в дальний угол своего шкафа и достал оттуда тот самый картридж с игрой "Дюна". Я его специально оставил себе на память. Посидев и повертев задумчиво в руках картридж, в голове мелькнуло: "Боже, как давно это было... Ну почему нельзя повернуть время вспять?". Многие часы, проведенные за этой игрой, этапы, которые я проходил десятки раз и знал их наизусть, пароли на все уровни, которые я знал как Отче Наш... "Дюна" явилась одной из тех редких игр, которые меня по-настоящему "зацепили". Выйдет ли еще когда-нибудь подобный Шедевр?...

Сюжет - 9
Геймплей - 10
Графика - 9
Музыка и звук - 9





Nether Earth

Издатель/разработчик - Argus Press Software / **Жанр** - Strategy / **Платформа** - ZX
Год выхода - 1987 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 20,9 Кб

Jo Riverman

Здравствуйте, дорогие детки. Сегодня дядя расскажет вам удивительную и будоражащую воображение историю из эпохи ZX Spectrum, игровой платформы, во времена расцвета, который вы еще под стол пешком ходили... Что? Деток здесь нет? Ну и черт с ними, все равно бы они ничего не поняли, потому что говорить мы будем про такую взрослую забаву, как стратегии.

Для тех, кто зашел на огонек две минуты назад, поясню, что в далеких восьмидесятых годах большинство стратегий на Спектруме, относились к категории эпических походовых сражений квадратика с изображением танчика с таким же квадратиком с изображением человечка. В целях внесения разнообразия в процесс, приписка над квадратиком могла обозначать либо танковый полк на Курской дуге, либо роту финских велосипедистов, либо персидского боевого слона. Данное обстоятельство способствовало бурному развитию фантазии начинающих стратегоманов.

А если серьезно, подавляющее большинство стратегий являлось именно походовыми варгеймами, достаточно проработанными и сбалансированными. Но, к сожалению, интересных лишь прожженым хардкорщикам. Таковых в стране советской водилось немного. О реалтайме говорить было крайне сложно по двум причинам: не самые впечатляющие ТТХ процессора ZX80, а также изначальное отсутствие такого важного инструмента любого стратегомана, как мышка. Но, несмотря на это, Спектрум ухитрился породить не только жанр RTS, но и все его последующие выкрутасы (включая action-strategy и так называемый indirect control), причем одной игрой.

Сие знаменательное событие произошло в 1987 году благодаря Argus Press Software. На свет явилась ОНА, прамама всех RTS. Встречайте - великая и ужасная Nether Earth, жанр которой мы определим как футуристическая стратегия. Так, вынесите этого истерично хихикающего субъекта, которому стало плохо при виде скриншота. Или дайте ему валерьянки. И всем остальным тоже. Я понимаю - ностальгия, все дела, но мы тут делом заняты. Так что нечего слезы лить. Пацаны не плачут.

Что можно сказать о сюжете? В Nether Earth присутствовала одна единственная миссия. По некоторым признакам можно предположить, что к спасению демократии и бедных косовских албанцев отношения она не имела, но не более того. К сожалению, в виду серьезных ограничений, накладываемых объемами памяти Спектрума, при разработке игр в первую очередь под нож шел сюжет. В лучшем случае он излагался в буклетике, прилагаемом к лицензионной кассете с игрой - штуке для родины слонов неактуальной.

Версия разработчиков сводится к тому, что происходящее в Nether Earth действо обусловлено модной в те времена темой захвата Земли инопланетянами-инсигнианцами. Дескать, завезли они на орбиту Земли некую платформу-планетоид по производству высокотехнологичных орудий курощания и низведения человечества. Завезти завезли, а закурощать насмерть не успели, так как шустрые земляне сами оттяпали одну из линий производства чудо-оружия. Ну и понеслась пьянка.

В связи со всем вышеизложенным мы лучше рассмотрим то, на что в те времена делалась ставка в первую очередь - геймплей. Как показала практика, это себя оправдывало.

Поле битвы Nether Earth представляет собой длинную прямую полосу, усеянную заводами по производству различных комплектующих к боевой технике. Также на ней наличествовали четыре цеха (базы) по сбору основных боевых единиц модели "чугуниевый буратина" (сокращенно ЧБ). Примерный внешний вид ЧБ представлен на





ИГРЫ НОМЕРА

схеме… Что такое? Кому опять плохо? Так, кажется я просил уже вывести эту истеричку?

Итак, один из этих цехов оказывался в загребущих конечностях игрока. Другой, на противоположной стороне поля боя, в аналогичных конечностях оппонента. Еще два цеха и десяток-другой заводиков запчастей оставались ничейными. Как их наличие объяснить с точки зрения сюжета про гнусных инсигнианцев - понять сложно. Но между тем каждое строение приносило игроку некоторую сумму кредитов, на которые закупались запчасти. Причем если это был завод по производству пушек, то только пушки на эти кредиты и можно было произвести. Стало быть задача игрока сводилась к полному и безоговорочному аннексированию производственных мощностей у противника, которое наступало после захвата или уничтожения всех четырех сборочных цехов.

Я уже упоминал, что ЧБ собирались в цехах исключительно по проектам составленным лично игроком? Нет? Так вот, каждый захваченный заводик выдавал на конвейер определенное количество запчастей, которое можно было потратить на сборку робота. В основном тот состоял из четырех элементов - шасси, два вида оружия и, гм, как бы это покультурней выразится? Системы искусственного идиотизма. Благодаря последней, чугунке можно было поставить соответствующую задачу - захватить завод, цех, подорвать их чертовой бабушке ядреной бомбой или пойти дать люлей вражеским чугункам. Или получить их, это уж как повезет. Перестрелки чугунок выглядели необычайно захватывающе - уперевшись лбами друг в друга, они начинали издавать пикающие звуки, означающие пальбу и фонтанировать горстками пикселей. Упоительное зрелище. И нечего ржать, так оно тогда и было. Кстати, подобная идея организации игрового процесса в стратегиях морочит головы разработчикам уже второй десяток лет, но так и не была толком нигде реализована. И конечно же все это безобразие шло в реальном времени.

Революционные прорывы в Nether Earth на этом не заканчивались. На поле боя наличествовал и сам игрок! Если можно вот эти пять кубиков назвать игроком (в info-файле эта штука скромно именуется device). Игрок мог свободно циркулировать по платформе, показывая врагу фигуру из трех пальцев и другие оскорбительные жесты, запрещенные международным правом при ведении боевых действий. Но, согласитесь, это скучно. Разослав кучу жестянок на захват свечных заводиков, и убедившись, в том, что его супермегадестроеры почему-то не очень впечатлили вражину своим дизайнерским решением, игрок начинал соображать, что его сюда поставили не только проекты для чугунок клепать. И верно! С радостным воплем спаситель человечества обнаруживал, что замена ИИ чугунки на пресловутый device игрока, приводили к тому, что буратинка переходил под его полный контроль. Ну, остальное представить несложно.

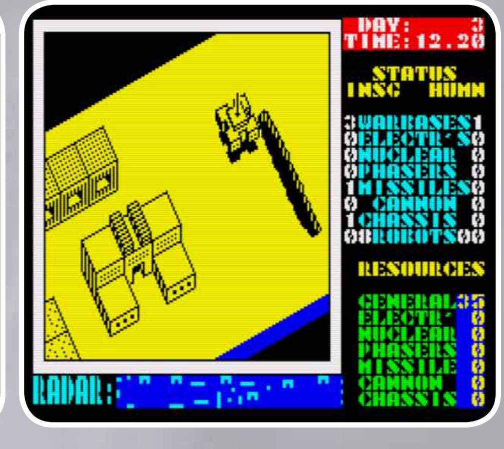
К сожалению, наличие этого момента и породило единственно выигрышную тактику в Nether Earth. Захапав с пяток заводиков, игрок наспех клепал супермехагодзиллу и совершал на ней брусиловский прорыв в глубь вражеской территории. Захватив или разгромив нейтральные цеха, закурощать врага уже сложностей не представляло.

Справедливости ради надо отметить, что на популярность игры наличие убертактики ничуть не повлияло. Nether Earth была революционной не только для Спектрума, но и вообще для игровой индустрии. Геймплей цеплял намертво, а так как сэйвиться на кассету было не очень удобно, брусиловские прорывы приходилось устраивать за один раз. Мама, обычно, была этим очень недовольна, так как игра была весьма нетороплива. Да и сейчас старушка бодро дает прикурить - посвященная ей лекция могла бы состоятся намного раньше, если бы ваш покорный слуга с идиотской ухмылкой не крошил на пиксели вражеских чугунок две ночи подряд.

Со времени первого знакомства Nether Earth прошло много лет. Я переиграл в массу стратегий, хороших и не очень. И в каждой из них, начиная с Dune и заканчивая WH 40K: Dawn Of War я вижу наследников Nether Earth. Неважно, что Nether Earth занимала всего 31 килобайт и на девятнадцатидюймовом мониторе ютится в крошечном окошке в углу экрана. С появлением Nether Earth вопрос со стратегиями на Спектруме можно было считать практически закрытым. Ее продолжение, Mission Omega, мягко говоря, мало чем отличался от прародительницы. Следующий шаг в жанре смогли сделать только разработчики, плотно пересевшие на PC. И не будем кривить душой - PC оказался как раз той платформой, где стратегический жанр смог развернуться по полной. Но мы всегда будем помнить, что именно Nether Earth была первой и единственной…
Все, я закончил. Всем большое спасибо за внимание. И, кстати, там еще не осталось немного валерьянки?







P.S. Кстати в Интернете дело Nether Earth не забыто и ее римэйки выходят и по сей день. Советую посмотреть проект Нейросеть на www.pmdsw.narod.ru.

Сюжет - догадываюсь, что он есть (нет, я серьезно - как можно оценить то, что существует только на уровне авторских догадок) ну пусть будет 1
Геймплей - 10 (АДНАЗНАЧНА!!!)
Графика - 10 (для своего времени)
Музыка и звук - 10 (звук есть и это единственное, что про него можно сказать)
Общая оценка - 10 ну, если слезы моей радости еще не капают с вашего экрана, оценим на твёрдую =>>>





Dictator

Издатель/разработчик - неизвестен / **Жанр** - Strategy / **Платформа** - ZX
Год выхода - 1983 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 11,3 Кб

Jo Riverman

Скажите, вы никогда не задумывались о том, во что играли люди до появления Civilization и Sim City? Если Вы всерьез думаете, что все мы, старые спектрумовские игроки, просто умирали от невозможности кем-нибудь поправить, то сейчас я вас немного разочарую.

В 1983 году весельчак и большой шутник Дон Пристли порадовал играющую публику появлением достаточно незатейливой, но крайне увлекательной забавы под названием Dictator. На родине слонов она была широко известна своим переводом на великий и могучий. Однозначно определить жанр игрушки затруднительно - то ли это симулятор банановой республики для начинающих Пиночетов, то ли один из первых представителей Civ-подобных игр. Сказать сложно. В любом случае не стоит относиться к ней серьезно - просто считайте, что в тему номера она попала, чтобы вы немного расслабились после яростных восхваляющих од серьезным шедеврам антикварных игроделов.

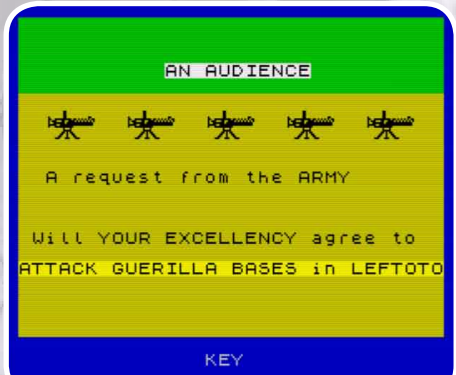
Как следует из названия, игроку предоставляется возможность на некоторый срок занять кресло диктатора скромной республики Ритимбании и продержаться на нем максимально возможное время.

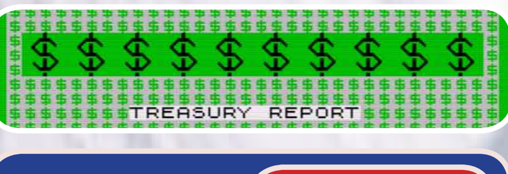
Скажу сразу - построить коммунизм в одной отдельно взятой банановой республики вам не удастся. Глубокие стратегические возможности в Dictator отсутствовали как факт. Простенький интерфейс позволял раздать десяток-другой ЦУ, или отреагировать на прошения различных социальных групп населения Ритимбании. При этом следовало помнить, что введение всеобщей воинской повинности увеличит мощь армии и популярность Кормчего в ней, а вот крестьяне от этой перспективы не будут в восторге. Специально для начинающих диктаторов к каждому решению полагался бесплатный совет, растолковывающий его последствия в цифири. Также можно было усилить поддерживающую игрока группировку (как правило, выбор падал на армию или тайную полицию - разводить демократию в Ритимбании тоже чревато), поклянчить денег у русских или американцев, и не забыть себя, родимого. Последнее было особенно актуально, так как бюджет страны отнюдь не рос благодаря заботам игрока, а со страшной скоростью стремился к нулю, и поделать с этим ничего было нельзя. В итоге непредусмотрительный диктатор, забывший прикупить личный вертолетик для своевременного побега, рисковал быть расстрелянным своими же голодными поданными после парытройки революций. Революции в Ритмбании, к вашему сведению, национальный вид спорта и происходят с завидной регулярностью. Кроме того, вас, бесценного Кормчего Ритимбании, сплошь и рядом окружали разного рода враги народа и засланцы отнюдь не дружелюбного соседа - Лефтото. Эти сволочи имеют наглость периодически покушаться на самое святое, что только есть у народа Ритмбании - жизнь его вождя и учителя. Так что не стоило забывать и про личную охрану.

Собственно по причине полной невозможности создать профицит бюджета и возможности занимать бабки у сверхдержав до бесконечности, где-то через пять минут после начала игры обязательно случалась первая революция. А к исходу четверти часа предстояло задуматься - так ли не прав был аджарский лев Абашидзе, когда дернул из солнечной Грузии прямиком в Москву, прихватив фамильный чемоданчик с бриллиантами? Потому что деньги кончились, крестьяне очень обиделись на вас за то, что вы пару месяцев назад отдали сельхозугодья под военные учения, военные тоже обиделись когда месяц назад вы разрешили русским ввести свой военноморской флот в Ритимбанию, на тайную полицию нет денег (как раз вчера ушел очередной транш в швейцарский банк на ваш личный счет), а партизаны так и вообще никогда вас не любили и расклеивали по городу листовки с нецензурными обзывалками. Вот тут-то и наступает время воспользоваться вертолетиком. Или, за неимением оного, пробираться к канадской границе огородами. Все, батенька, ваш срок правления в Ритимбании (так и подмывает написать - в Арулько) истек. Будем подводить дебет с кредитом.

Напомню, что игра начинается с того, что вам любезно сообщат, сколько продержался у власти предыдущий Великий Кормчий. Вот теперь посмотрим, насколько вы его переплюнули. Маловато будет? Ну тогда милости просим на второй срок. Благо партия в Dictator редко занимала больше получаса. А уж играя по очереди и вообще можно было умереть со смеху.





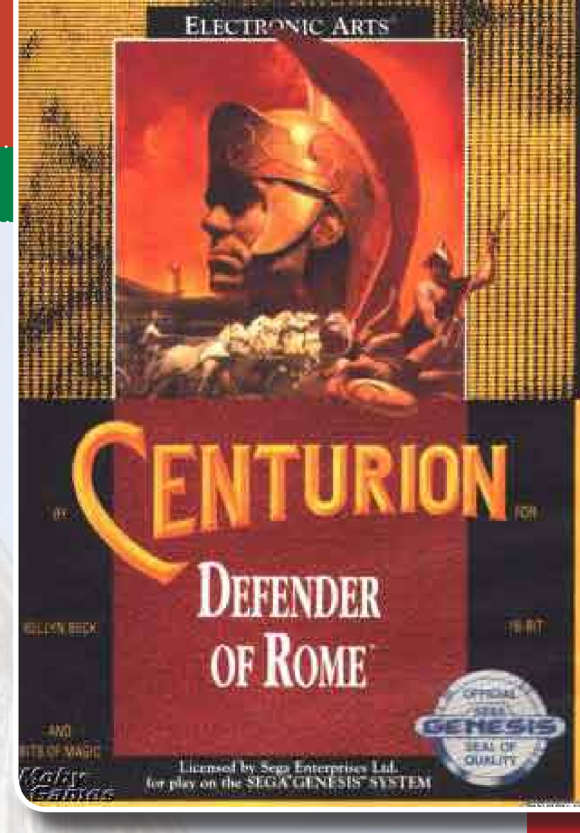


Сюжет - 8
Графика - 1
Музыка и звук - 0

TOTAL 7,0

Centurion: Defender of Rome

Издатель/разработчик - Electronic Arts / **Жанр** - Strategy / **Платформа** - SEGA Genesis
Год выхода - 1991 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 481Кб



BlackZek

Ну поклонники стратегических игр, возрадуйтесь! Ребята из Electronic Arts изрядно постарались и выпустили на рынки мира продукт под названием Centurion: Defender of Rome. Centurion: Defender of Rome - это взрывная смесь экономической, военной и тактической стратегии. Это продукт от которого попахивает знаменитой серией Civilizations.В игре Вам предстоит взять на свои плечи тяжкие заботы о судьбе целой империи- могущественной Римской Империи. В этой великолепной стратегии ты узнаешь что такое быть Императорским полководцем.

Сюжет этой игрушки достаточно банален. Это стандартный сюжет игры, вся прелесть которой отнюдь не в сюжете а в действии. А звучит он примерно так.

Спустя 400 лет после основания Священной Римской империи, на нее стали совершать набеги мерзкие, вонючие и не мытые варвары которых хлебом не корми- дай чужого добра награбить. Естественно это не нравится императору и он назначает Вас, молодого полководца, покончить с этой грязной угрозой, а заодно и расширить границы Рима.

В эту игру приятно играть и старым и молодым поклонникам стратегий. Она настолько затягивает что ты забываешь в какое время ты живешь. Игра состоит из нескольких экранов. Это экраны карты, провинции (города), боя. Надо заметить что тут действует правило "Для каждого закона существует свое исключение". То есть существует множество Sub-экранов- экраны переговоров, гладиаторских игр и т.д. Centurion открывает огромный спектр возможностей. Понравился город и ты хочешь его захватить? Ах, он хорошо защищен. Так заключи с ним мир и потом внезапно напади на него! Эти и другие тактические приемы делают эту игры одной из лучших в данном роде на Genesis.

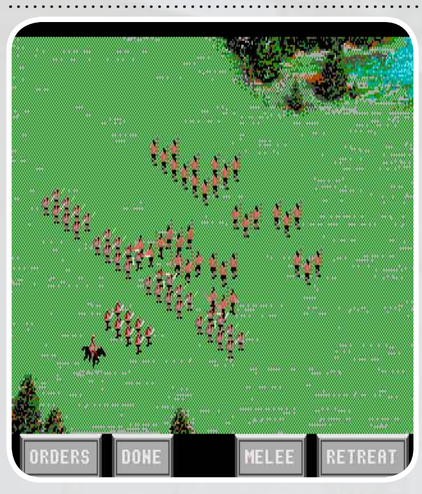
А возможность вести переговоры сильно упрощает некоторые задачи и дает шанс победить без боя. Бой… Тут я склоняю свою шляпу перед творцами этой конфетки. Экран боя состоит из нескольких кнопок (Приказы, Принять, Наступление, Отступление), курсора и непосредственно поля боя. На поле боя все предельно просто- выбираете отряд (при этом вам показывается текущая команда отряда) и отдаете приказ. А если Ваши люди поразят полководца противника (всадник с флагом) то считайте победа полностью отдалась вам. Перед началом боя Вы выбираете строй Ваших войск и модель их поведения. Это очень важные аспекты боя но о них рассказывать бесполезно- Вы должны разобраться сами. Также велика роль Морали. То есть если Ваш отряд окружен то он скорее сдастся чем продолжит бой.

Экран провинции. На этом экране Вы устанавливаете налоги для горожан, тренируете армию, устанавливаете политику сбора налогов (От внушений, типа, "Заплати налоги и спи спокойно" до пыток и умышленного изъятия собственности).

Экран карты. На этом экране Вы командуете войсками, и смотрите какие провинции еще не Ваши, но которые скоро перейдут в Вашу собственность.

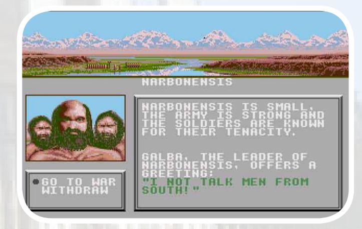
Как ни увлекательна была игра, видно сразу ,и замечаешь постоянно, что играешь на 16-ти битной приставке. Скудность цветов идет абсолютно не в пользу для этой игры, анимация слабовата, воины хромают и дергаются на поле боя так ,что кажется, что они только что выстояли Сталинград , а перед тем выгнули Курскую дугу. Но… есть в этом что-то такое что покажется вам немного смешным и отсмеявшись а также углубившись в это творение, вы поймете что графика это дело 10-е!

Если в процессе игры что и отдыхает так это звуковой процессор. Звука в игре почти нет только что главная звуковая тема игры (проигрывается один раз- в начале), крики и шаги воинов а также короткое звуковое сопровождение в начале битвы. Но если подумать, что игра была выпущена 1990 году, то звуку можно дать 4 балла. И за то что он вообще есть.





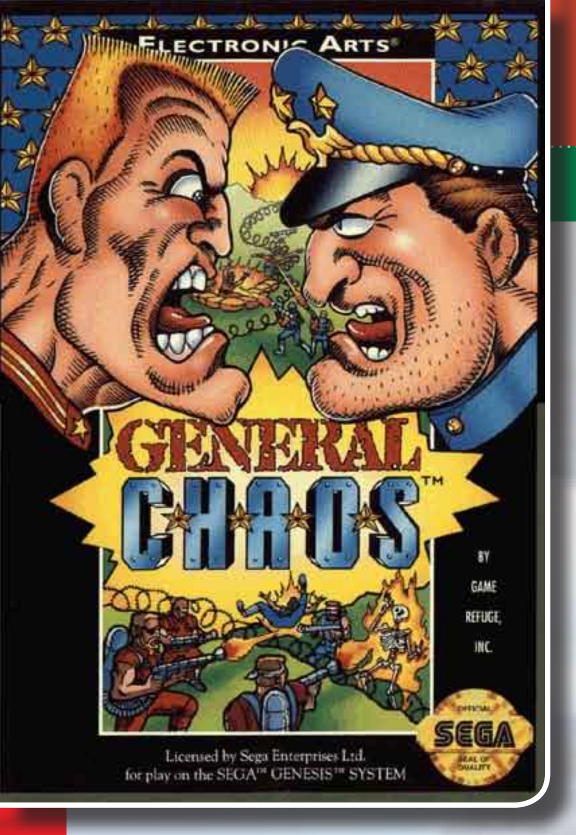




Итак, что мы получили? Захватывающий геймплей, стандартный сюжет, средняя графика и почти полное отсутствие звука… Если вы судите игры не по красивой обертке и не по сладкой начинке, то игра вам несомненно понравится, а если нет… впрочем решайте сами. А я сажусь воевать в Centurion: Defender of Rome!

Сюжет - 6
Геймплей - 9
Графика - 6
Музыка и звук - 4





General Chaos

Издатель/разработчик - Game Refuge / **Жанр** - Strategy / **Платформа** - SEGA Genesis
Год выхода - 1993 / **Количество игроков** - 2 / **Объём рома с игрой** - 515 Кб

Jo Riverman

"Война - это сказка!" - выдал как-то в милитаристском угаре один из героев супермегатрэшкомедии "Горячие головы-2", фильма, пародирующего практически все голливудские боевики восьмидесятых. По мнению вашего покорного слуги именно эта сцена лучше всего характеризует происходящее в реактивно-тактическом изделии Game Refuge Inc "General Chaos" в 1993 году вышедшем на Sega Genesis.



Sega, великолепная аркадная платформа, за время своего существования не была особо избалована играми, стратегического жанра или близких им по духу тактических РПГ. Да и по сей день приставки остаются той территорией, на которой стратегии, особенно RTS, чувствуют себя крайне неуютно. Перенос на них Dune 2, а позднее Warcraft - скорее исключение, подтверждающее правило. По этой причине General Chaos был явлением довольно-таки знаковым. Хотя бы потому, что не смотря на свою очевидную несерьезность, игра стояла гораздо ближе к идеалам RTS чем, например, тот же Herzog Zwei. Очевидно, что авторский коллектив GC и не стремился к серьезному подходу - сами Game Refuge именовали игру The Arcade Action Battlegame Of Paramilutary Pandemonium. С чувством юмора у ребят все было в порядке.

Сюжет GC был прост как три копейки. В современном геополитическом контексте его можно было бы пересказать следующим образом: в некотором царстве, в некотором государстве жили-были два мальчика. Пацаны как пацаны, лопали варенье из бабушкиного комода руками, пуляли по воробьям из рогатки и очень, ОЧЕНЬ любили играть в войнушку. А, как мы знаем из научных трудов известного детского психолога Сергея Лукьяненко, что в детстве ребенку с воспитанием заложат, то ему и долбанет в голову на старости лет. В нашем случае пацаны выросли и уехали с папой-мамой в далекие южные края, где много нефти и диких обезьян. Там жестокие родители отдали их на воспитание в местный вариант суворовского училища и дальше жизнь парней вошла в стремительный штопор.

Что из этого получилось вы можете увидеть на скриншотах. Даже не самое глубокое знание истории человечества подсказывает, что сколь бы сильно не разнились устройство государств нашего земшарика, конечный результат воздействия на сознание человека военной системой всегда одинаков. Оцените внешний облик вашего протеже - благородный покатый лоб с надбровными дугами питекантропа, маленькие набыченые глазки и прочую морду кирпичом. На первый взгляд типичный образчик криминального мышления по Ломброзо. Не лучше выглядит и ваш оппонент, кардинально отличающийся только цветом фуражки и усами. Так что, если Game Refuge задались целью на всю жизнь отбить у трепетных вьюношей допризывного возраста желание связываться со службой в армии - им это удалось на 120 процентов. Кроме совершенно очевидных физиогномических дефектов, авторы недвусмысленно намекают и на то, что армия не оставляет ни единого шанса здравому рассудку. Ну скажите честно, разве неповрежденный





умом человек обзовет себя Хаосом или Хавоком? Следует неутешительный вывод. А именно такие имена присвоили себе парни после ударной дозы призывной пропаганды. Но, как бы то ни было, наши пацаны пережили все ужасы армейского быта и даже оказались на самом верху милитаристской пищевой цепочки. То есть в генералах. А так как два генерала это ровно на одного больше, чем могут одновременно существовать в одной точке пространства, ничего удивительного в том, что они оказались по разные стороны линии фронта не было. Вы ведь ни на секунду не поверили, что люди с ТАКИМИ лицами могут спасать страну от гуманитарной катастрофы или мирно делить бабушкино варенье?

Военная кампания в GC ограничена пределами небольшой карты, на которой питекантроп Хаос занимает сторону государства с подозрительно оскорбительным названием Moronica (говоря по-русски - Идиотия), а Хавок прислуживает не менее гнусному государственному образованию Viceria (типа Злоботропия или что-то в этом роде). Победное шествие начинается с завоевания находящегося где-то посередине укрепрайона Хавока. Дальше вам предстоит отвоевывать у наглых захватчиков родную землю пядь за пядью. Каждый шаг приближает вас/Хаоса к тому светлому моменту, когда вы сможет сорвать генеральские погоны с этого расфуфыренного петуха Хавока и дать ему пинка под зад. А возможно даже, наконец, публично расстрелять его. Так что для начала полномасштабной войны нужно лишь выбрать одну из четырех предлагаемых команд вояк и ступить за линию фронта.

Непосредственно action обустроен в игре и вовсе простенько (мы продолжаем помнить, что Game Refuge не стемилась поразить нас многочасовыми баталиями в стиле Dune). Кнопка А отвечает за смену солдатиков. Кнопкой В и крестовиной можно (и нужно) отдать приказ выбранному солдафону переместиться в заданную точку. Последняя кнопка, С, и вовсе принуждает всю толпу открыть беспорядочны огонь по противнику. Не сказать, чтобы очень удобно, но справиться можно. Для тех, кому и этот интерфейс освоить сложно, авторы предлагают парочку уберзольдат-коммандос, которыми можно управлять напрямую как в обычной аркаде. Но, право дело, это совсем уж несерьезно. Лучше пройдите tutorial.

Поле боевых действий в игре занимает всего один экран, так что сложностей с навигацией не предвидится. Бойцы скачут по нему с реактивной скоростью и гвоздят друг друга из подручных огнестрельных средств. Причем делают это исходя исключительно из соображений 16-ти битных приставочных мозгов. Результатом подобного способа ведения боевых действий, естественно, становится полная неразбериха на поле брани, сильно напоминающая матч по американскому футболу. Так что думать и реагировать в GC надо крайне оперативно, почти ежесекундно меняя позиции подчиненных. Зазевался - и твой минер уже бесславно получает звездюлей от вражеского коммандос. А ведь он мог издалека закидать врагов горящим динамитом, чем принес бы гораздо больше пользы. В бою на все про все уходило минут пять, после чего становилось окончательно ясно, чьи в лесу шишки. И так победного конца и позорного изгнания наглеца Хавока в дворники.

Нарисовано все довольно симпатично. Игровая графика бодренько поддерживает общую издевательски-антивоенную тему. Ужимки и гримасы солдафончиков в меру идиотичны и потешны. И забудьте о кровище, ужасных криках умирающих, выклевывающем глаза на трупах воронье и прочих ужасах настоящей войны. Слава Богу у этого сражения идиотов нет с ней ничего общего.

Напоследок хотелось бы отметить еще парочку потешных особенностей General Chaos.

Во-первых, столкнувшись нос к носу двое солдатиков мгновенно забывают про стратегию и тактику, устраивая натурально кулачные бои. Как это обычно бывает в таких случаях, остальные на поле брани бросают все дела и сбегаются поглазеть на мордобой, происходящий по знаменитой двойной боевой системе Брюса “Последнего бойскаута” Уиллиса, более известной как “в морду или в пузо?”. Насобиравший наибольшее количество тумаков рукопашник отправляется в нокдаун, а остальные возвращаются к разборкам.

Во-вторых, в GC можно было играть вдвоем, друг против друга. И вот это было реально весело! Играли обычно целой толпой на победителя, дружно получая заряд бодрости почище липтоновского. Думается мне, забава эта не потеряла бы своей актуальности и сейчас, только где теперь найти живую еще Сегу и картридж GC к ней?

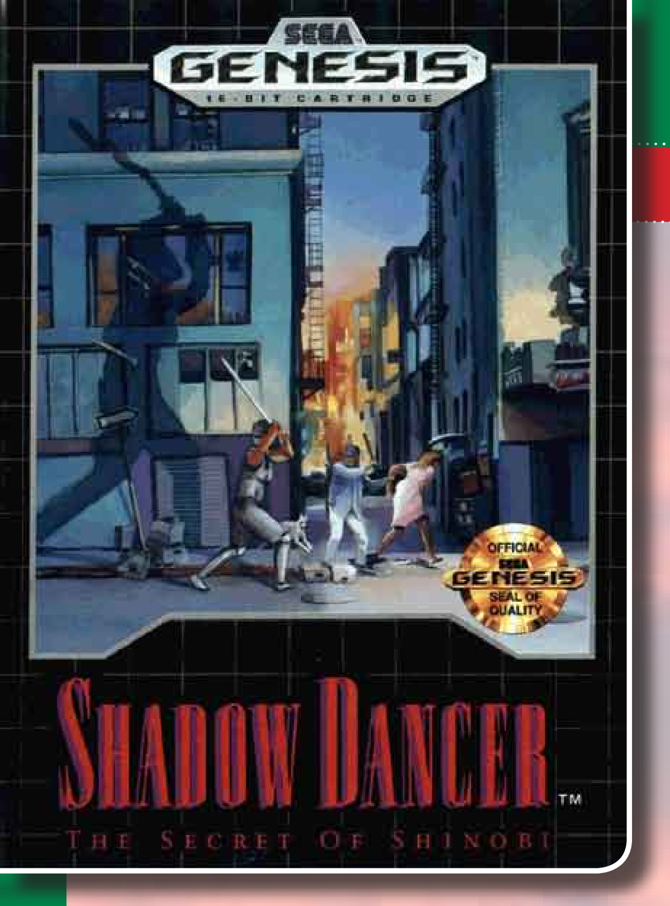




Сюжет - 10 (ладно, каюсь, я его практически выдумал сам)
Геймплей - 8
Графика - 7
Музыка и звук - 7



ИГРЫ НОМЕРА



Shadow Dancer

Издатель/разработчик - SEGA / **Жанр** - Arcade / **Платформа** - SEGA GEnesis
Год выхода - 1990 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 354 Кб

Lex Matrix

Потанцуем?.. В темноте!

Как-то в дождливый вечер, сидя в internet'е, я решил закачать себе какой-нибудь новый ROM на сегу. Долго не мог найти ничего подходящего, уже решил прекратить поиски, как вдруг наткнулся на Shadow Dancer! меня очень заинтересовал скрин, ну уж очень похож на мой любимый Shinobi 3. Потом оказалось, что это продолжение того самого Shinobi 3.Скачал, поиграл и сейчас расскажу вам про эту игру!

Начало

1997 год Н.Э., город Нью-Йорк. Побеждена криминальная империя зла Neo Zeed, Шиноби больше не появлялся. Его боевые навыки ниндзя не нужны были в мирное время.
Но новая угроза появилась в форме рептилий, которые жили только по инстинктам зла.
Монстры двигались медленно и тихо, и эта атака была безжалостной.
Шиноби ничего не оставалось, кроме как принять вызов. Ниндзя тьмы, его оружие это скрытность и молниеносность атаки. Его единственный союзник это его верный пес. Это история их неповиновения...
Это история, в которой нам предстоит принять участие. А принимать участие в этой игре мы будем на протяжении пяти уровней. Мало? Не очень! Во-первых, каждый уровень разбит на несколько подуровней, а так же бонусные уровни, а во-вторых, у нашего героя нет полоски жизней, потому что он умирает после одного попадания. Так что каждый уровень проходить будем по несколько раз, пока не разработаем нужную тактику. Кстати, уровень мы не сможем закончить, пока не спасем всех заложников, так что внимательней!

Враги

На уровнях нас ждет большое разнообразие врагов. В основном это разнообразные ниндзя, которые умирают после первого удара, хотя так же встречаются полицейские с пистолетами. И есть четыре вида очень противных ниндзя с двумя мечами, которые отправляются в ад с нескольких раз. Первый вид - синие, подбегают из далека и бьют мечами, с ними проблем не много. Второй - красные, эти вредины наскакивают на вас с верху, с одним - двумя справится еще легко, но когда их три и больше придется попотеть. Третий - желтые, они очень непредсказуемы, т.к. умеют и бегать, и прыгать, аналогично красным. Четвертый - черные, они, как и желтые, но умирают после трех попаданий. Так же в конце каждого уровня нас встречают боссы, их не сложно убить, если разработать особую тактику индивидуально для каждых, но в общем один раз ударил, убежал.

Оружие

А чем же мы будем со всем этим сражаться? Наше главное оружие - это наш ниндзя! А он хорошо владеет мечом, бьет ногой и кидает сюрикены. И делает он это все после нажатия всего лишь одной кнопки. То есть если вы стоите близко к врагу, он не будет кидать сюрикен, а попросту взмахнет мечом или ударит ногой. Издалека он кидает сюрикен, правда в опциях можно выбрать режим игры non-shuriken, в этом случае сюрикенов у вас не будет. “А что же





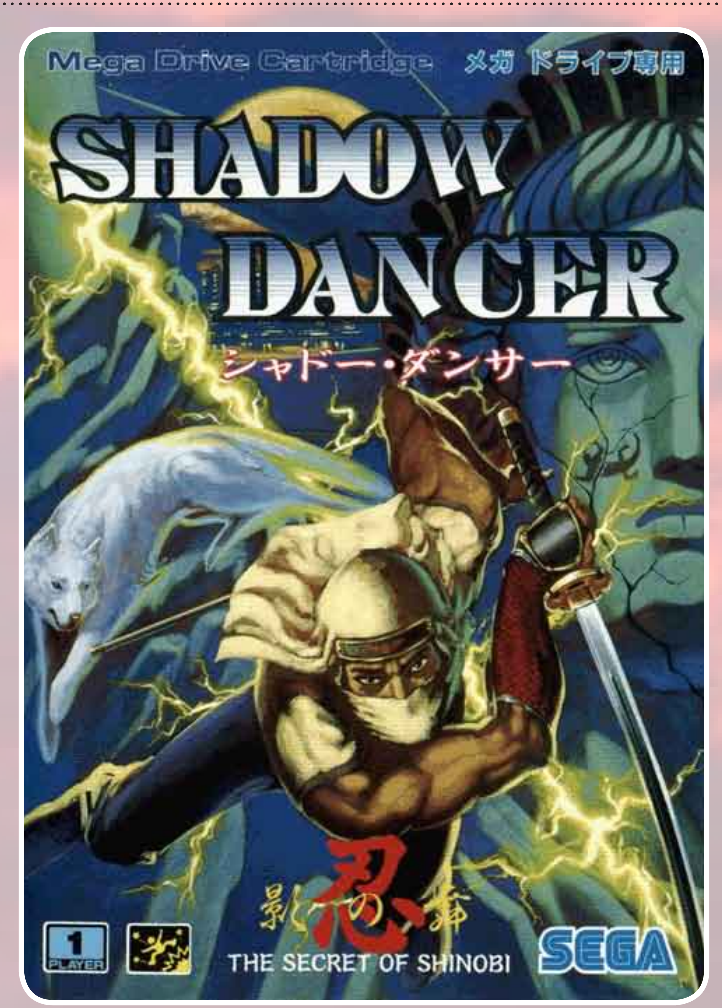




делает собака?" - спросите вы, отвечаю, собака гавкает, когда чувствует врага, в этом случае зажимаем кнопку удара, и когда индикатор внизу экрана заполнится, отпускаем - и собака уже мчится к врагу, вгрызается ему в горло, а вы тем временем спокойно добиваете его. Собака у нас не обычная, а бессмертная и пули её тоже не берут, единственное, что ей может повредить это холодное оружие, но и в этом случае она всего лишь на время станет щенком и не сможет вам помогать! Да, чуть не забыл, на каждый подуровень вам предоставляется какая-нибудь магия. Использовать её можно раз на подуровень. Она убивает всех врагов, которые находятся на экране. Если вы не использовали магию, вам предоставляется 10000 очков, зарабатывая которые вы будете получать дополнительные жизни.

Напоследок...

Графика у игры не то чтобы супер, но и не полный отстой, музыка динамичная и помогает весело проходить игру. Геймплей рассчитан на быстроту реакции и сообразительность игрока. Играть обязательно всем, а особенно тем, кому понравился Shinobi 3!



Достоинства: Интересное прохождение, смерть после одного попадания, друг-собака.
Недостатки: Наверно все же графика и музыка.



Сюжет - 6
Геймплей - 9
Графика - 6
Музыка и звук - 4





Darkwing Duck



Издатель/разработчик - Capcom / **Жанр** - Arcade / **Платформа** - NES
Год выхода - 1992 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 124 Кб

Никита **DarkArchMage** Шорохов

Чёрный Плащ… Это часть моего детства. “Продолжение мультфильма “Утиные Истории” вы увидите в следующее воскресенье. А сейчас - Чёрный Плащ!” Начало каждой серии воспринималось в детстве с радостью, пропустить серию “ЧП” было трагедией… “Чёрный Плащ” - безусловно, один из лучших мультфильмов того времени. А для меня конкретно - лучший. Как я радовался, обнаружив в магазине недавно 2 DVD-шника с “ЧП”. Главное, что на одном из них были обе части мультфильма “Утки Правосудия” (всем, кто не видел - смотреть!). Естественно, оба куплены.

Игра же “Darkwing Duck”, безусловно, является одной из лучших на Dendy. Я более чем уверен - в неё играло минимум 70% людей из тех, у кого была Dendy! По жанру это аркада. Чёрный Плащ должен навести порядок в Санконаре и его окрестностях, победив семерых главных врагов (пусть не уничтожив их, но пока - победив!) Со всеми сразу ему не совладать - побеждать он их будет по очереди.

“Мы любим игры не за красивую графику и звук 5.1, а за красивый сюжет и геймплей, за те воспоминания, которые они нам дарят. Мы ни за что не променяем Digger и Doom на новомодные пустышки.”
BAZER (C) Первый номер “Ромомании”.

В случае с “ЧП” это как никогда верно. Это, по-моему, была ПЕРВАЯ скачанная мной игра на эмулятор (Я ведь проходил её ещё на Dendy и очень хотелось именно её). Или, может, это была TMNT 2. Точно не помню. Но скорее всё-таки Darkwing Duck. А эта музыка в заставке игры… СУПЕР!

Управление:
“A” - прыжок.
“Турбо-A” - мелкие прыжки (бесполезно).
“B” - одиночный выстрел.
“Турбо-B” - стрельба очередью (на мой взгляд, удобнее).
Стрелки “вправо”, “влево” - перемещение.
“Вверх” - поднять плащ.
“Вниз” + “A” - спрыгнуть вниз и повиснуть (там, где это возможно).
“Старт” - пауза.
“Select” - переключение оружия с обычного на дополнительное (G) и обратно.

Я буду описывать прохождение уровней, предполагая, что из всех доступных на данный момент уровней вы проходите уровни по порядку слева направо. Вначале вам открыты 3 уровня, после прохождения их всех вам станут доступны ещё 3. А потом - последний. Итак, поехали!

Уровень 1. Мост Санконара

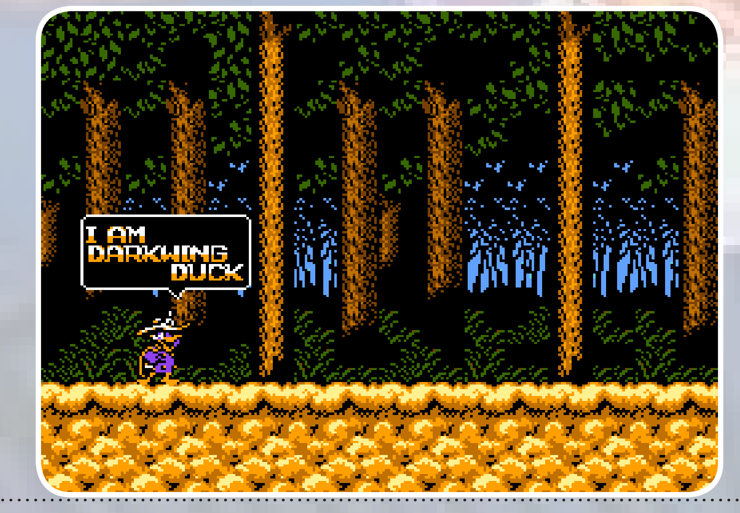
Я с игрушками в ладу,
Я со сцены не сойду!
(Квага, мультфильм про Пострела)

Итак, первым нашим противником будет QUACKER JACK, по-нашему просто Квага. Властелин и творец игрушек, любитель повеселиться. Входит в “Ужасную Пятёрку”. Уровень ничего особо сложного не представляет, разберитесь с управлением и освойтесь. На скриншотах я показываю 2 места, которые ведут в бонус-уровни (“GO”). На одном из них надо расстреливать шарики и подбирать призы; на другом - в прыжке прикрываясь плащом, сбивать призы, а потом ловить их Гусёной и Зигзагом. Учтите, что если вы решили зайти в бонус-уровни, то после их прохождения вернётесь на начало или середину уровня.

Увидев газ “TG” - в виде молнии - берите не задумываясь. Лучший из газов. Крайне не советую променивать его на газ “HG” (в виде точки), который попадётся чуть позже. Газ “HG” - самый малоприменимый. А одновременно больше одного газа у вас быть не может. Не рекомендую брать газ “HG”. В конце уровня - босс!

Квага бегает, при попытке встать с ним на один уровень убегает вверх или вниз (обычным оружием его подловить сложнее).





А сверху мистер Банановые Мозги швыряется кожурой от бананов. Если у вас достаточно газа "TG", то победить Квагу, попутно уворачиваясь от кожуры, очень легко.

Уровень 2. Центр города

Wolfduck goes berserk when the moon comes out!

(Зигзаг, перед 2 уровнем)

В центре города рекомендую применять газ "AG" (газ-стрелу, найдёте на уровне). Он может прикрепляться к стенкам и по нему можно забираться. Без него вы не попадёте в одно из "GO" (см. скриншоты, далее об этом не упоминаю), и не подберёте призовые жизни ближе к концу уровня. Газ "TG" хорош, но в битве со следующим боссом, в отличие от предыдущего, он вам не поможет ничем, так что без колебаний выбирайте "AG". Черепах можно бить только когда, когда с них слетает панцирь.
В конце уровня - босс, **Вольфдак**. Когда он получает силу (см. луну), стрелять в него бесполезно - расстреливайте в полёте летящие ящики, а если он прыгнет на вас - соскакивайте вниз. Пока он слаб - стреляйте в него обычным оружием, попутно перепрыгивая через него.

Уровень 3. Канализация.

-Я вижу, ты скользкий тип!
-А это идея! (Растекается в воду, затекает под ноги Зигзагу, тот скользит и теряет равновесие).

(Разговор Ликвидата и Зигзага, мультфильм "Чёрный дублон")

Не измените газу-стреле и здесь. Прикрепив его к стенке после первого спуска, можно забраться в участок уровня, где есть 3 жизни (это там, где первый селезень с молотком).
Босс - **Ликвидат**, водная собака, по мультфильму входит в "Ужасную пятёрку". Расстреливайте рыб или уворачивайтесь от них. Попадания наносят вред Ликвидату, только пока он стоит. Не самый простой босс, но вы, полагаю, справитесь.

Уровень 4. Лес.

-Отойди, травоядное! Мы колючие!

(Бушрут - Стегмату, мультфильм "Утки Правосудия").

В лесу я нашёл только одно "GO". Опасайтесь летающих толстых птиц ближе к концу уровня - они после попаданий сдуваются и начинают бешено летать во все стороны. За водопадом, там, где две летучие мыши, есть секретный проход.
Босс - **Бушрут**, утка-растение. Когда-то он был обычным (если не считать огромной любви к растениям) учёным, которого высмеивали коллеги. Его эксперимент превратил его в утку-растение и подарил телепатическую связь с растениями. Отомстив коллегам, он встал на путь преступлений. Входит в "Ужасную пятёрку".
Растительная рука неуязвима. Уворачиваясь от её снарядов, атакуйте самого Бушрута. Газ "TG" тут, может, кому-то и поможет, но вообще мне бывает удобнее без него. Бушрут - достаточно сильный босс, но далеко не непобедимый.

Уровень 5. Логово Мегавольта.

-Обожаю вечерний запах электричества!

(Мегавольт, мультфильм "Утки Правосудия").

Тут придётся немало поездить над шипами, это не очень просто, но вполне осуществимо.
Джиннам стреляйте в лампы. Белки очень опасны и проворны, будьте осторожны. Босс Мегавольт, с которым ЧП когда-то учился в одной школе, входит в "Ужасную Пятёрку". Однако победить его не особенно сложно, я лично обошёлся простым оружием. Если Мегавольт пускает электрический заряд вверх, отходите в сторону - он упадёт сверху примерно на то место, где вы находились.

Уровень 6. Башня.

-Скоро твари на поверхности затрепещут, Узнав силу профессора Молиарти!

(Профессор Молиарти, мультфильм "Пауткофобия").

Найдите газ "TG" и сохраните его до конца уровня.
Ибо босс - крот **Молиарти**, житель подземного мира - опасен. Если вы разрушаете стреляющие механизмы, он их чинит - а пока они в порядке, трудно уворачиваться от огненных шаров.

Но есть несложный способ его победить. Встаньте справа внизу (Молиарти, когда вы спуститесь, запрыгнет вверх) и атакуйте газом "TG". Там вас достанут только выстрелы нижнего механизма, а только от них увернуться несложно (нагибайтесь).
Не советую, однако, этот механизм при таком варианте действий ломать, иначе Молиарти спустится и будет его чинить.
Без газа "TG" есть такая тактика: стойте там же справа внизу, и стреляйте в нижний механизм с таким расчётом, чтобы он сломался, когда Молиарти будет ВВЕРХУ СЛЕВА (если он будет справа, то может спрыгнуть прямо на вас). Когда он сломается, Молиарти спрыгнет и побежит его чинить - в это время стреляйте в него, а потом, пока он ещё не починил механизм, запрыгивайте вверх. Потом спускайтесь вниз справа с таким расчётом, чтобы вас как можно меньше задели всевозможные снаряды, а Молиарти был в момент спуска ВНИЗУ СЛЕВА. Молиарти метнёт в вас железку (увернитесь) и запрыгнет вверх. Идите в правый нижний угол и далее повторяйте эти действия до победы.

Уровень 7. Корабль.

-Ну-ка, от винта!

(Из заставки мультфильмов про ЧП).

Сложный уровень. Вначале берите все газы, ибо каждый даёт 10 единиц газа, а газа вам понадобится как можно больше! В начале уровня есть газ "TG", но пока его можно спокойно менять на другие с целью накопить побольше. Перед концом уровня будет ещё один газ "TG", его возьмите последним (сперва запрыгните наверх, потом спрыгните сверху так, чтобы сначала взять газ "HG", а потом уже "TG"). Без него победить последнего босса почти невозможно.

Это не Анти-Плащ - лидер "Ужасной Пятёрки", как можно было бы ожидать. Это Стальной Клюв, агент Ассоциации Отпетых Негодяев. В начле битвы старайтесь сбивать его "птичек" обычной стрельбой, а самого - атаковать газом "TG". Ибо если вы будете забираться наверх, велик риск, что "птички" вас заденут. Для победы необходимо ловко маневрировать, а при этом ещё и постоянно переключать оружие. Когда Стальной Клюв начнёт спускаться - считайте, 95% дела сделано - "птички" больше не появятся, а вам дадут "аптечку" (забирайтесь наверх и берите). Победить Стального Клюва, когда он внизу, несложно - особенно по сравнению с первой частью битвы, особенно учитывая, что здоровье у вас восстановилось. Только стреляйте в Стального Клюва так, чтобы у него как можно меньше получалось отбиваться щитом. А чтобы он не задевал вас, бегая, зависайте сверху.

Ну, вот и всё... посмотрите финал. Стальной Клюв не побеждён до конца, он обещает вернуться. Но сегодня победа ваша!

Сюжет - 8
Геймплей - 9
Графика - 8
Музыка и звук - 10





James Bond Jr

Издатель/разработчик - THQ, Inc. / **Жанр** - Arcade / **Платформа** - NES
Год выхода - 1992 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 168 Кб

Freezestyler

Кто не знает его, Джеймса Бонда? Вы? Ну, деревня!!! Не знать Бонда!!! Позор!!! Те, кто не знает его, говорю, что он сверхсекретный (секретней некуда!) всемирный агент, обладающий многими шпионскими примочками. Теперь понятно? Отлично!

Одной из первых и лучших игр про Бонда можно считать выпущенной компанией THQ incorporation в 1992 году на NES игру James Bond Jr, в которой вам предстоит попробовать себя в роли этого секретного агента. В этой игре есть множество оружий и разных вещей, таких как: маска и акваланг для плавания под водой, реактивный ранец, бомбы, динамиты, пушка стреляющая пузырями (в комплекте с аквалангом и маской) лазер и многое другое, короче скучать не придётся. Эта игра не типа “замочи всех и не умри, чтобы пройти дальше”. В этой игре придется подключить мышление и смекалку, изрядно попотеть, подумать, понять что, да как, ну и пострелять, повзрывать, поуничтожать, т.е. помочиться с различными врагами и боссами, коих очень много.

Сюжет

Ну, что можно сказать о сюжете? Сюжет таковой: “уничтожить главу террористической группировки”. Здесь есть миссии такие как: обезвредить ядерное оружие (Nuclear weapon), в данном случае это ракеты, с ядерной боеголовкой. Похитить секретные документы (Secret documents), спрятанные в сейфах, над которыми придётся изрядно попотеть, чтобы разгадать их шифровку. Ну и конечно стандартная миссия во всех экшенах - убить босса, ну и ещё много разнообразных заданий, от которых как я уже говорил, скучать не придётся.

Геймплей

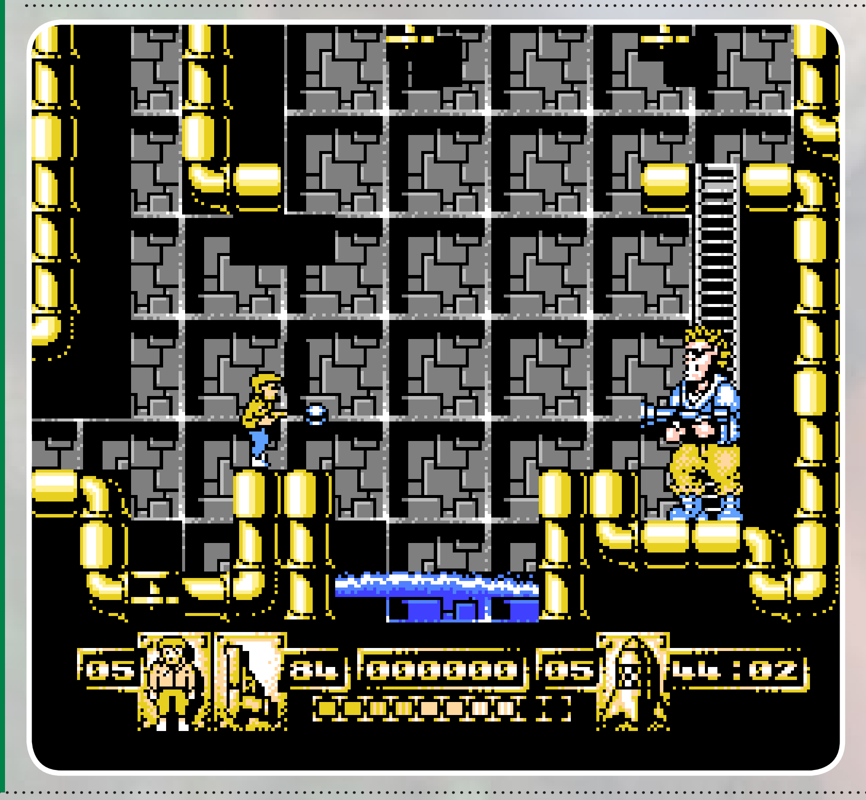
Великолепный геймплей, играть интересно, удобно и время летит незаметно. Играть на столько интересно, что ты полностью погружаешься в атмосферу этой игры. Что значительно увеличивает кол-во времени и игроков, играющих в эту игру? Конечно, это разнообразный геймплей? Фанаты обожают эту игру, “не фанаты” поиграв, станут фанатами.

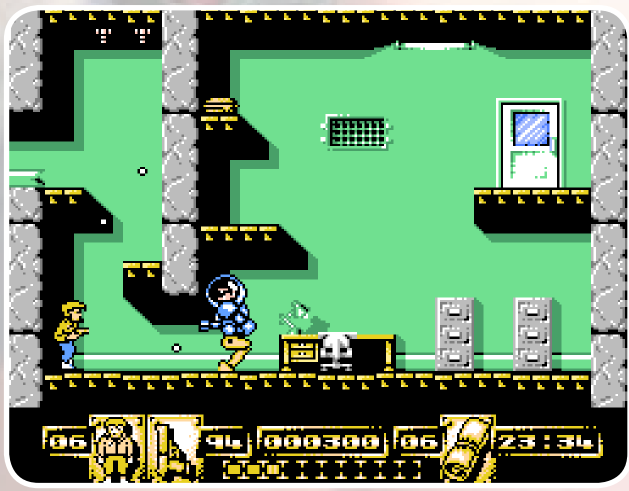
Графика и Анимация

Графика для NES’овских игр хорошая, лишь одно мне не понравилось в графике - это взрывы. Вместо них простая вспышка белого света на весь экран, будь то ядерный взрыв или простая детская петарда. То ли разработчики поленились, то ли подходила дата релиза, или ещё что. Конечно из-за этого графика потеряет около балла, т.к. взрывы в игре бывают нередко. Анимация великолепная, действия героя и других людей хорошо проанимированы, разве, что некоторые роботы проанимированы не так хорошо, как люди, но всё равно, для NES это очень даже ничего.

Музыка и звук

Приличная музыка и звук, соответствующая теме игры, она как будто подбиралась к этой игре ни один год. Она не надоедает. Но всё же бывало и лучше. Думаю, звук заслужил 9,5 баллов.





Сюжет - 6
Геймплей - 9
Графика - 6
Музыка и звук - 4



Felix the Cat

Издатель/разработчик - Hudson Soft / **Жанр** - Arcade / **Платформа** - NES
Год выхода - 1992 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 130 Кб

Custor_Troy

Не знаю как у вас, а у меня игра “Felix the cat” была одной из самых любимых в детстве. Сюжет игры был поставлен по некогда известному мультфильму. Подружку Felix’a похищает злой профессор, и кот со своей волшебной сумкой сломя голову летит спасать её



Кот Felix - суперпопулярнейший в мире персонаж, корни истории которого уходят в начало прошлого века, когда кинематограф и мультипликация были на заре своего технического “взлета”. В 1912 году кот Felix заблистал на страницах одного из многочисленных журналов-комиксов. Комиксы в то время пользовались бешеным успехом и были “модным” развлечением, поэтому черный с большими глазами остроумный котик довольно быстро обрел славу и любовь. Его смешные телодвижения, ужимки и прыжки привлекли внимание начинающих тогда мультипликаторов - Otto Messmer и Pat Sullivan. Оба прекрасно владели основными навыками анимации, были выпускниками художественной школы. И именно они стали создателями уникального мультсериала двадцатых годов с участием кота Феликса. Только они смогли оживить этот неповторимый персонаж. А в 1992 г. аниматоры компании Hudson Soft выпустили игру - “Felix The Cat”.

Сюжет

Профессор похищает девушку главного героя - кота Felix’a. Последний после ужасной новости хватает свою волшебную сумку и на всех парах бежит, а иногда даже плывёт и летит спасать свою возлюбленную.

Геймплей

Игра сделана на самом высоком уровне. Особенно радуют многочисленные превращения главного героя, которые происходят каждый раз после собирания “сердечка” (если превращаться уже не в кого сердечко просто добавит Felix’у ещё одну жизнь). Важно заметить, что метаморфозы кота будут уникальны в зависимости от того, где происходит игровой процесс. А происходить он может собственно на земле, под водой и в небе. Благодаря плавному чередованию “окружающей среды” игра не дает расслабиться до самого своего конца. По ходу прохождения игры Felix должен собирать разбросанные по уровню кружочки со своим портретом (за каждую сотню таких портретов главный герой получает одну жизнь). Иногда из кружочков “выпрыгивают” банки с молоком, которые служат главному герою - топливом. Если топливо заканчивается Felix переходит в более раннюю стадию превращения. Также по ходу прохождения игры нашему коту будут встречаться огромные сумки - служащие своеобразным бонусным уровнем.

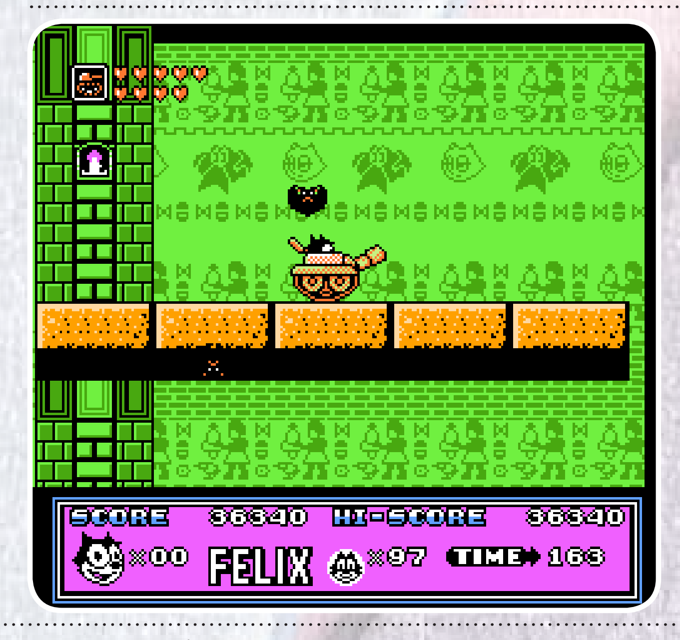
Управление

Ничего сложного управление из себя не представляет: клавиши движения, прыжок и удар.

Сложность

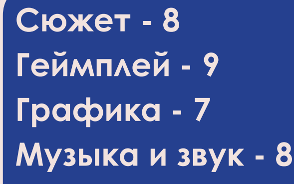
Враги достаточно разнообразны: от ходящих деревьев до плавающих стиральных машин. В игре необязательно мочить всех подряд, в большинстве случаев можно просто перепрыгнуть (облететь, объехать…) неприятеля (кроме естественно боссов). Главари тоже не представляют опасности, если правильно разработать стратегию борьбы с ними.
В общем, игру без особого труда может пройти даже самый маленький геймер.

Казалось бы, детская игра, но она затягивает вас и заставляет пройти её до конца, а проходить её не так уж и сложно











ИГРОДРОМ



Bahamut Lagoon

Издатель/разработчик - Squaresoft / **Жанр** - JRPG / **Платформа** - SNES
Год выхода - 1996 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 2,01 Мб

Андрей **CorvaX** Булатов

Игра сия была создана великой Squaresoft в 1996 году, и является одной из последних "новых" играх на SNES (игры для нее перестали выходить в 1998 году).

Возможно, из-за этого про игру мало кто слышал. Также одна из причин того, что вы впервые видите это название, заключается в том, что игра официально так и не была переведена на английский. Но не все так безнадежно - добрые люди создали английский патч к рому, который можно без особых проблем найти в сети. Только, предупреждаю, есть некоторые версии патча, которые работают не совсем корректно. Всегда оставляйте резервную копию японского рома. В идеале, если у вас правильный патч, на заставке появиться лого его авторов (см. скриншот). Это гарантия того, что все переведено нормально и игра не зависнет.

Итак, о самой игре. Это не совсем РПГ, так как большую часть игрового времени вы проведете в пошаговых сражениях на картах. Если вы играли в Shining Force, все должно быть вам знакомо. А это уже стратегия. Скажу больше - в перерывах между битвами, все, что вам позволено это поговорить с соратниками и приготовиться к следующей битве.

Битва протекает следующим образом: соперники ходят по очереди, за один ход юнит может передвигаться по карте, использовать магию, предметы и тому подобное. Когда рядом вражеский юнит, его можно атаковать. Сражение происходит в классическом JRPG стиле.

Имеет значение, где остановился ваш юнит. Места на карте имеют свои эффекты. К примеру, остановившись на озере лавы, каждый ход, пока вы не уйдете с этого места, будете получать повреждения. А вот, какое-либо здание наоборот лечит ваши раны.

Последние, но далеко не незаметные участники битвы, это драконы. Они - ваша основная мощь. Драконы управляются компьютером, вы можете лишь отдавать незначительные приказы, где им находиться - на передовой и крушить врагов, рядом с воинами и помогать им или позади, чтобы вы смогли подлечить их.

Драконы, вообще существа капризные. Их необходимо периодически подкармливать. Едят они все, что есть у вас в инвентаре. Но необходимо учитывать, что разные типы вещей изменяют драконьи характеристики. К примеру, если вы будете кормить своего дракошу всякими огненными свитками и лавовой броней, его огненные атаки будут сильнее и сильнее.

Так же присутствует такое понятие, как любовь дракона к хозяину. Если она высока, дракон будет грудью лезть на ваших врагов и всячески оберегать хозяина. В противном случае, дракон может вообще не принимать участие в битвах. В игре говориться, что дракон еще может ревновать и атаковать своих, но я с таким не сталкивался. Но в целом, задумка удалась и игра от этого стала только интереснее. Теперь рассмотрим ее поближе.

Сюжет

Тут ничего нового. Идет война. Вражеская Империя осаждает









последнее государство, принцесса которого имеет дар общения с драконами. К сожалению, ей не удается уговорить могущественного дракона Бахамута (фанаты FF, ау! Вам это имя должно быть знакомо) проснуться и защитить ее народ, и битва проиграна - король убит, принцесса в плену. Нам предстоит играть за предводителя "Драконьего Подразделения" и вместе с остатком армии и повстанцами, сперва вызволить принцессу, а затем отвоевать, все что можно и вернуть мир. Мне даже кажется, что сами разработчики задумывали игру как некую пародию, иначе, откуда столько юмора в диалогах? Но играть интересно, это факт.

Геймплей

Как я уже сказал, большую часть игры в проведете в сражениях. Вашим полководческим началам будет, где развернуться - ближе к концу, без грамотной стратегии никуда. Все достаточно легко осваиваться. Выращивание драконов - вещь тоже довольно интересная. Большое поле для экспериментов (создать дракона, который будет атаковать врагов мошной магией, да еще и лечить вас, это ли не здорово?). Так же с середины игры вам будут доступны мини-квесты за различными ценными предметами. Единственное, что напрягает, это длина битв - в среднем они длятся 10-15 минут.



Графика

Очень красивые пейзажи, много эффектов, отличные модели игроков. Все на высшем уровне.

Музыка и звук

Мелодии во время битв подобраны идеально - высокий боевой дух обеспечен. Остальная музыка также достойна похвалы. Звуки в игре тоже не подкачали - лязг мечей, шум магии и крики драконов. Все едино и хорошо.

Управление

Основное управление это навигация по менюшкам. Кнопки подтверждения и отмены. Вот и все.

Сложность

На самом деле ничего страшного. Все зависит от вашей расстановки сил и тактики. Необходимости набора уровней нет.

Это довольно неплохая игра. Не могу сказать, что я в нее заигрывался, но эти пару десятков часов я провел не без удовольствия. Если вам по каким-то причинам надоели стандартные РПГ, попробуйте эту игу, вдруг это то, что вы ищете.

Плюсы: Интересные идеи с драконами, неплохой сюжет.
Минусы: Затянутость битв, ограниченье действий в свободное от сражений время.

Сюжет - 8
Геймплей - 7
Графика - 9
Музыка и звук - 8





Takahashi Meijin no Bouken Shima IV



Издатель/разработчик - Hudson Soft / **Жанр** - Arcade / **Платформа** - NES
Год выхода - 1994 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 393 Кб

Warlord

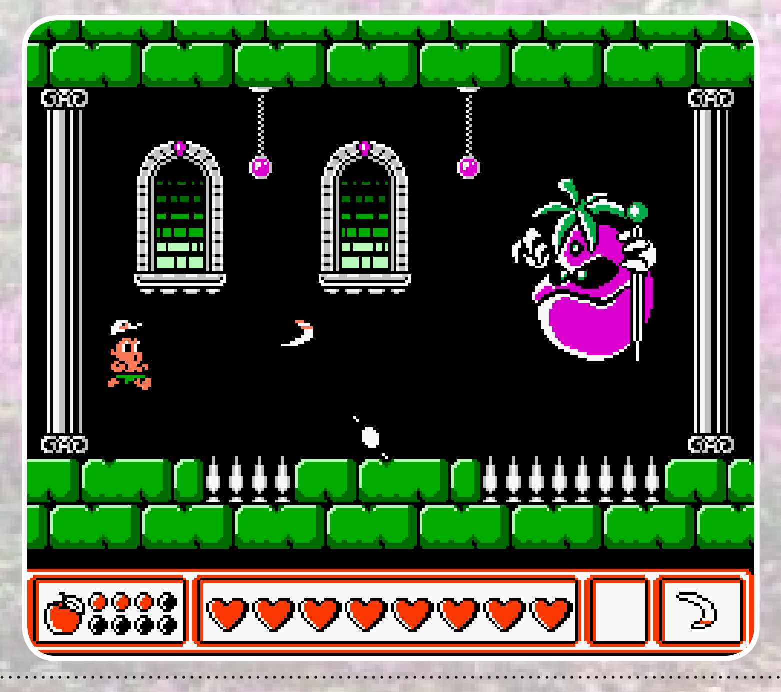
Компания Hudson Soft начала свое существование в далеком 1973-м году, изначально создававшаяся для производства художественных фотографий, в 78-ом все же перешла в игровую индустрию. Благодаря игроделам этой компании, на свет появилось немало проектов, заслуживающих внимания любого, кто по сей день интересуется постаревшими, но не потерявшими своей привлекательности, приставочными играми. Я думаю, все помнят игры "Lode Runner" и "Bomberman", так вот, сие их работа.

Собственно сейчас копания занимается созданием бесконечных продолжения бомбермэна, портировав его на все возможные консоли, включая PS2 и сотовые телефоны. Но, оставив эти замечательные игры без внимания, обращу взор читателей на серию "Adventure Island", а в особенности - на четвертую (и заключительную, для "Денди", часть этого сериала). Не смотря на то, что данную игру легко найти в любом магазине моего города (при условии, конечно, что в этом магазине продают картриджи), её, на самом деле, не существует. "Как так?" удивится читатель, "позвольте, но про что же тогда обзор?". Поясню. В отличии от первых трех частей восьмибитовской аркады, четвертая часть была издана лишь на территории Японии. Носила она гордое название "Takahashi Meijin no Bouken Shima 4". Собственно японские версии трех предыдущих игр так же носили название "Takahashi Meijin no Bouken Shima", а островами приключений назывались англоязычные версии игры. "Adventure island 4" является всего лишь пиратским переводом означенного проекта, но, так как на территории нашей страны получил известность именно этот хак, о нем я и поведу свой рассказ, да простят меня японцы.

Глядя на год выхода игры, я подозреваю, что в детстве удачно набрел на "свежачек"... Игра понравилась с первого момента, красивая и необычная, она не отпускала от себя целыми днями. Помню, не разобравшись в системе паролей (может мал был, а может какой усложненный хак попался, скрыто сие от моей памяти), не вырубал приставку даже ночью, чтобы не потерять пройденные этапы (хорошо хоть не сгорело ничего). Правда консолька все же успевала совершить за ночь несколько экстренных перезагрузок (ууу... шайтан), и, при включении телевизора я обнаруживал лишь синий экран (всегда синий... прям синий экран смерти). Пройти её мне тогда так и не удалось. Второй раз я заполучил данный картридж уже в старших классах(!). Денди, третья по счету, была еще жива, а про эмуляторы я еще не знал. В возрасте эдак пятнадцати лет проходить детскую аркаду стало куда проще, и, потратив на прохождение почти четыре часа (подряд) я все таки смог добраться до главного злодея. Естественно, как только узнал про эмуляцию - сразу же бросился искать ром с вышеозначенной игрой, нашел... третья встреча доставила ничуть не меньше радости, чем первая... Тяжело, и даже немного по старчески, вздохнув, продолжу.

Сюжет

Сюжет является, пожалуй, самым слабым местом всей серии, он, ну скажем так, не оригинален. И четвертая часть, к сожалению, не стала исключением. Некое бесконечно злое существо появляется на острове, где живет главный герой игры (живет, замечу, неплохо - с женой, в собственным доме и с целым отрядом домашних животных). Стоит сказать, что образ злодея проработан несколько хуже, чем хотелось бы, а точнее - о нем просто ничего неизвестно, внешне, он более всего напоминает баклажан с глазами, (бойтесь окружающих вас овощей, адепты джойстиков и пыльных картриджей). Злая сущность меняет природу острова, спящий до сих пор вулкан просыпается, реки покрывает корка льда, дороги перекрывают огромные





ИГРОДРОМ

камни. Так же злобный монстер забирает всех домашних животных главгероя (видимо на опыты). Естественно персонаж игры этого так не оставит, вернет друзей, восстановит природный баланс, ну а мы ему в этом поможем.

Геймплей

Как я уже говорил, в игре присутствует несколько необычных моментов, отличающих её как от более ранних частей серии, так и от большинства игра на денди. Сначала эти отличия незаметны, мы играем стандартным, для восьмибитных аркад, персонажем (на образ которого, скорее всего, оказал немалое влияние центральный персонаж данной приставки - Марио). Мастер Хиггинс, а именно так зовут главного героя, умеет метко стрелять во врагов костями, и собирать бонусы, в виде фруктов. Все меняется, когда мы впервые ставим игру на паузу, вместо застывшей картинки из игры, на экране появляется инвентарь главного героя! Конечно, инвентарь встречался нам и в других играх для восьмибитки, но, все же, является большей редкостью, а уж в аркадах - тем более. Пока в нем находятся лишь метательные кости нашего подопечного, но за время игры рюкзак героя пополнится огромным количеством новых предметов, часть из них подарят спасенные динозавры, часть найдете в логове особо сильных противников, остальное придется выигрывать во всевозможных миниигарх. Список миниигр включает несколько спортивных соревнований (бег с препятствиями, некоторое подобие сумо на льду и т.п.), один тир и одно соревнование по уничтожению кротов. В самом начале игры вы получаете в подарок яйцо птеродактиля (смешки в сторону), а также можете выиграть телепорт домой. Это вторая необычность, в любой момент игры вы можете вернуться домой, дабы подлечиться и пополнить запасы аптечек, а затем - вернуться к последней точке "яйцетелепорта". Вот такого я не припомню в других играх для денди, это новшество добавляет игре некоторую тактическую составляющую, отныне просто бежать вперед, уничтожая все, что попадается на пути - не для нас. Если вас все-таки убьют, то вы просто вернетесь к себе домой, и сможете продолжить приключение. Такая система напоминает скорее диаблоподобные игры, чем восьмибитовский платформер. Да, забыл упомянуть, в четвертой части, фрукты наконец то приобрели целебные свойства, достаточно набрать восемь плодов, и герой, под коротенькую мелодию, восстановит немного здоровья. Так же в игре присутствуют два типа карты. На одной вы видите весь мир целиком, другая же показывает ваше положение на небольшом участке местности, причем, если первая доступна с самого начала игры, то вторую вам предстоит выиграть. Первая карта вам не особенно пригодится, а вот вторая поможет не заблудится в мире игры (она снабжена компасом, показывающем направление прямиком к босу), так же на ней видны все скрытые места, вам остается только понять, как туда добраться. Такая продвинутая картография не случайна: мир игры не разделен на отдельные уровни, просто добраться до некоторых мест вы сможете только уничтожив очередного боса, или найдя особый предмет. Конечно, игра осталось линейной, у игрока всегда остается только один путь, но все же такая монолитность острова не может не радовать, так же добавлю, что, в некоторых ситуациях, добраться из пункта "А" в пункт "В" можно несколькими способами (например - под водой, по земле, или же по воздуху, используя возможности различных динозавров). Уничтожая боссов, вы не только улучшаете климат острова (победили огненного демона в недрах вулкана - поток лавы снова прекратился, уничтожили каменного монстра - валуны на дорогах рассыпались в пыль), но и спасаете кого-то из спецотряда динозавров. Вся спасенная живность возвращаются на свои места - в пещеру, неподалеку от дома Хиггинса. Для того, чтобы взять зверушку с собой, в путь, теперь достаточно лишь зайти в нужную дверь, только учтите, что более одного напарника с вами пойти не сможет. Каждый зверек обладает особыми способностями: красный дракончик плюется огнем, и может беспрепятственно ходить по лаве. Его собрат, отличающийся лишь светло-синим цветом чешуи способен швырять во врага льдинками, а так же не скользит на льду. Крылатый птеродактиль способен поднять героя над облаками, а динозавр с ластами (м... не знаю даже, как назвать) не заменим, если надо спуститься на дно местного озера. Трехрогий представитель чешуйчатой фауны наилучшим образом проявляет себя в бою. У помощников только один минус - после первого же ранения они в спешном порядке покидают поле брани. Стоит отметить удобную систему паролей. Вам нужно вернуться в вашу хижину, и переночевать там, таким образом, вы не только полностью восстановите здоровье, но сможете записать код, содержащий информацию о вашем инвентаре и продвижении героя по сюжету.

Графика

В 1994 году жизненный путь этой игровой приставки благополучно подходил к концу, авторы игры выжали из старенького железа все соки, в итоге получив красочную картинку. Главный герой, и все динозавры прекрасно анимированы, противники также не обделены прорисовкой телодвижений. Единственное к чему можно придраться, так это к слабой проработки бэкграундов, в подземельях - это просто черный фон!

Музыка и звук

Эх... сложно оценивать восьмибитный звук, когда из колонок звучит высококачественная музыка формата mp3. Но я все же попробую. Мелодии в игре далеки от максимума данной консоли, к примеру, в игре "Felix the Cat", тех же разработчиков, музыка гораздо богаче, звук, ну... объемнее что ли. В то же время, на наших островах звучит веселая, бодренькая музычка. К тому же она хорошо подходит к той местности, на которой звучит. Вот только раздражает то, что после использования инвентаря, мелодия начинается сначала, к примеру, в подземельях часто приходится менять оружие на факел, факел на поливалку, поливалку на оружие, при этом, каждый раз играет вступление музыки подземелья. Отдельные звуки выполнены на хорошем уровне, разнообразны, не режут слух.

Управление

Стандартно для восьмибитки. Две кнопки действий отвечает за прыжок и атаку. Кнопка паузы открывает инвентарь, а селект отвечает за глобальную карту. Персонаж оперативно отзывается на нажатия кнопок. Все привычно и удобно. Хочется только отметить, что к компасу обращаться приходится гораздо чаще, чаще, чем к глобальной карте. Так что под селектом я расположил бы именно его, ну а карта пусть пылится в инвентаре.

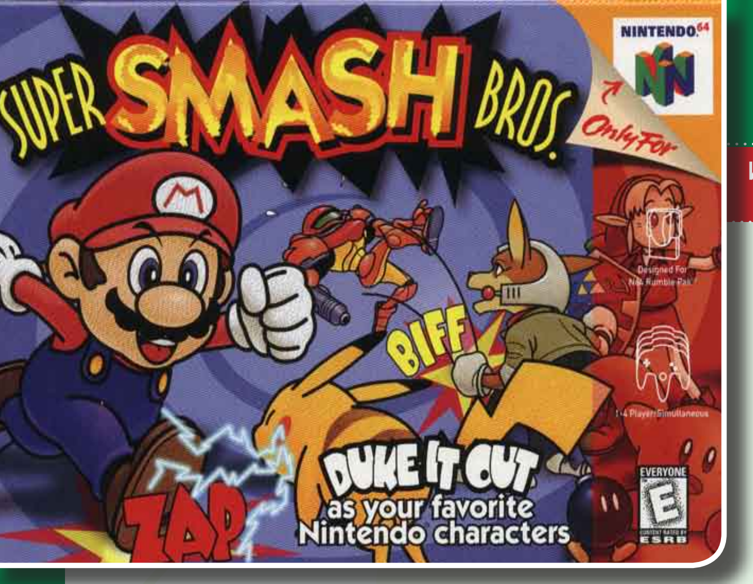




Сюжет - 3
Геймплей - 9
Графика - 7
Музыка и звук - 6



ИГРОДРОМ



Super Smash Brothers



Издатель/разработчик - Nintendo/HAL Laboratory/**Жанр** - Fighting / **Платформа** - N64
Год выхода - 1999 / **Количество игроков** - 4 / **Объём рома с игрой** - 11,9 Мб

Вадим **Полтергейст** Дмитриченко

Чем нас только не радовала Nintendo! Какими только героями не "кормила" на своих платформах! И вот в союзе с другой известной конторой HAL Laboratory решила объединить многих своих (а также и самой HAL) героев в одном "мультяшном" файтинге. Кавычки здесь не зря: ведь по большому счёту, игру с графикой, основанной на полигонах, можно назвать мультяшной лишь с большой натяжкой. Тем не менее, мультяшностью пахнет от самих героев, а также от той атмосферы, которой игра так и пышет.

Геймплей

Сразу надо сказать: такого количества драйва вы не ощущали в других файтингах. Скажу больше: даже несравненный UMK3 не дотягивает до Super Smash Brothers по этому игровому аспекту. Сразу видно, что Nintendo не зря взяла себе в союзники HAL (или, быть может, было наоборот?), ибо продукт их совместного труда по качеству и интересу геймплея оставляет позади себя многих грандов этого жанра, в числе которых знаменитые серии MK и Tekken.

Очень не хочется начинать с плохого, но, увы, с оценки именно этого аспекта начинается обзор геймплея любого файтинга. Да, это количество бойцов. Даже с учётом всех бонусных fighter'ов их количество составляет всего лишь 12. Видимо, ни Nintendo'вских, ни HAL'овских героев, ни покемонов, также фигурирующих в игре, так и не хватило для того, чтобы в совокупности собрать хотя бы 17-20 бойцов. Но оставим этот недостаток на совести разработчиков, тем более, что число 12 не так уж и критично, как кажется на первый взгляд. Однако, будем глядеть правде в глаза: именно малое количество бойцов является первым ускорителем надоедаемости игры.

Хоть число бойцов и является первым, на что после запуска файтинга обращает внимание геймер, всё же существует и такая вещь, как боевая система. А она в SSB, как и полагается "мультяшному" файтингу (абсурдное словосочетание, но, ей-богу, по другому не назовёшь!), просто изобилует неудержимой... аркадностью! По большому счёту, в любом файтинге боёвка аркадна, но в игре подобного стиля это бросается в глаза сразу же: здесь нет никаких сверхтактических приёмов, никаких подсечек и тому подобного. У каждого героя, помимо основного удара, конечно, имеются и дополнительные способности, активирующиеся клавишей B (имеется в виду геймпад самой Nintendo 64). Например, у Фокса это выстрел из бластера, у Линка - бросок бумеранга. Много урона они не наносят, но зато незаменимы в дальнем бою. У каждого бойца есть и свой уникальный захват и последующий бросок постылого соперника далеко вперёд, при чём разработчики постарались сбалансировать этот приём для каждого бойца: у того же Фокса или Пикачу (да-да, в игре имеются и покемоны, но об этом позже) он происходит быстро, но при броске не наносит никакого урона, да и дальность броска не очень высокая. Что же касается таких бойцов, как Линк или Самус, то при их бросках противникам наносится определённый урон, однако сам захват довольно длителен и непрерываем, что делает бойца в этот момент совершенно беззащитным и открытым для ударов.

Среди обязательных способностей для всех бойцов выделяется и "блок", активирующийся также всего лишь одной кнопкой геймпада (что опять же доказывает аркадность SSB). При этом создаётся своеобразное защитное поле, которое, естественно, защищает игрока от любого урона, однако, с каждым ударом уменьшает свой объём.

Вот, пожалуй, и весь набор приёмов, активируемых одной кнопкой. Что касается особых приёмов, то здесь позволю читателю самому их "разгадать", тем более, что в силу аркадности файтинга, комбинации кнопок не представляют из себя ничего сложного.

Вот мы и подошли к самому "вкусному" в игре. К стилю. А стиль просматривается везде: в аренах, в бойцах, в предметах, появляющихся в процессе схватки. В общем, какая же будет Nintendo без всего этого? Тем более, в союзе с таким профессиональным разработчиком, как HAL Laboratory.







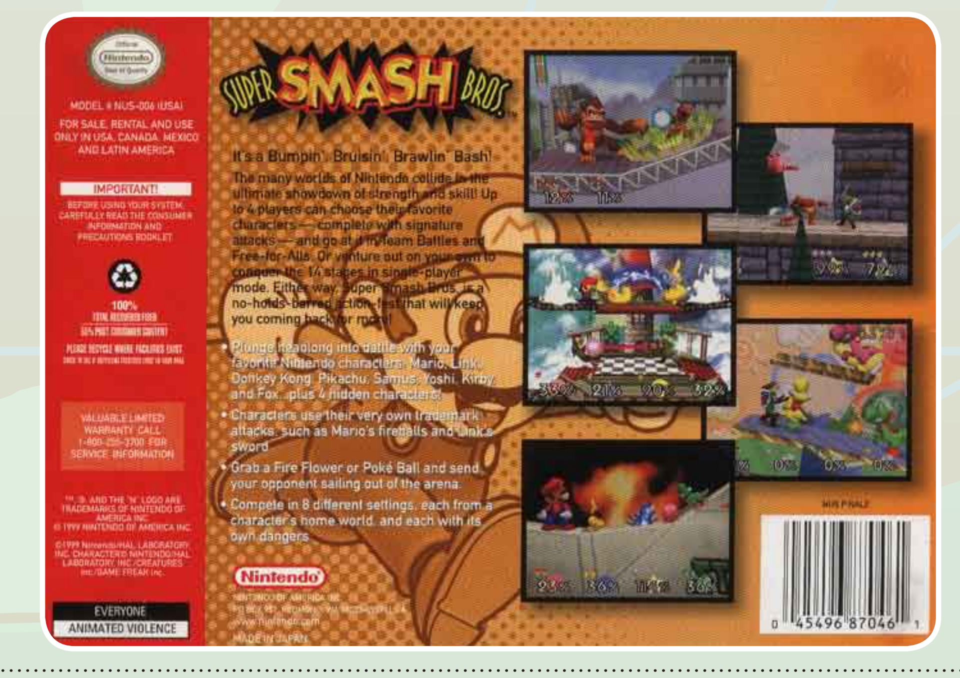


Итак, непосредственно бойцы. Nintendo и HAL не стали особо мудрить и придумывать новых героев. Они, так сказать, "импортировали" своих прежних героев из игр с младших консолей и наделили каждого из них как особыми уникальными способностями, так и вполне знакомыми по предыдущим играм. Очень порадовала неплохая энциклопедия бойцов, присутствующих в игре, в которой можно узнать, из каких игр "прибыл" в SSB тот или иной герой, на каких они были платформах и прочее. Однако, не все персонажи перекочевали в Super Smash Brothers из игр Nintendo и HAL. Уважающий аниме эму-геймер наверняка приметит в игре нескольких покемонов, двое из которых присутствуют в меню выбора бойцов. Арены в игре узнаваемы и не могут не вызвать улыбку умиления, поскольку каждой из них соответствует свой герой, за которым мы проводили немало времени в детстве. И все атрибуты арен также заставляют ощутить эту неповторимую атмосферу: к примеру, арена того самого Марио представляет собой тот замок, до которого мы доходили по окончанию уровней в Super Mario Bros.; на ней также имеются выезжающие платформы, так знакомые нам по Той-Самой-Игре. Такие примеры можно привести для каждого героя, но тогда объём этой ревьюшки раздуется до ещё больших размеров :)

Габариты самих арен довольно велики и являются многоуровневыми, т.е. на каждой арене имеются всяческие платформы и этажи, что также добавляет файтингу драйва. Отдельного разговора заслуживают и особые свойства арен, которые могут как мешать, так и помогать игроку. Например, на арене Самуса вам не удастся упасть (падение приводит к "смерти" и потере попытки), а можно "только лишь" ожечься о лаву, уровень которой то поднимается, то опускается, что добавляет игроку хлопот. На арене Пикачу имеется особая дверка, при вхождении в которую оттуда выходит какой-нибудь покемон и тренирует свои способности на игроках.

Особого интереса заслуживает health-система (система жизней). Собственно, жизней тут нет. Вместо них разработчики ввели такую характеристику, как урон, выражающийся в SSB в процентах. То есть, никакого определённого предела, по достижении которого боец отправляется в нокаут и теряет попытку, нет. При увеличении процентов урона прямо пропорционально увеличиваются и шансы игрока вылететь с арены. Только шансы. Разумеется, если количество урона зашкаливает за 200%, то при малейшем толчке бойца унесёт за пределы арены. Но, как видите, отсутствие чёткости в health-системе только добавляет драйва игре, а также стимула играть лучше и уворачиваться от ударов соперников.

Пожалуй, самым большим источником драйва в SSB являются предметы, в прямом смысле падающие с неба и помогающие в схватке как вам, так и соперникам. И большинство из них "позаимствованы" из тех самых Nintendo'вских и HAL'овских игр. Некоторым из них разработчики даже придали юмористический оттенок. Например, все мы помним тот цветочек, взяв который Марио или Луиджи в Super Mario Bros. превращались в метающегося огнём "великана". В Super Smash Brothers же он теперь служит... огнемётом! Да, именно огнемётом, выпускающим непрерывный поток пламени! А выкинув покеболл, можно на некоторое время призвать на свою сторону различных покемонов с их уникальными способностями. Также в игре имеются световой меч, бита, мина, бластер, довольно мощная бомба в виде чёрного человечка, через некоторое время начинающая ходить и взрываться, зелёные и красные "черепашки", опять же позаимствованные из бессмертного Super Mario Bros.,и ещё многое другое. Довольно часто предметы, перед тем как упасть, упаковываются в ящики и бочки. Взяв и закинув их на голову нерадивому противнику, можно иногда существенно



ИГРОДРОМ

увеличить количество урона, особенно, если в ящике или бочке не предмет, а взрывчатка! А бочки к тому же ещё могут катиться! Словом, без этих предметов игра потеряла бы изрядную долю своего шарма, и, весьма возможно, интереса.

И в заключение - о режимах игры. Возможен как Arcade Mode (на прохождение), так и командный режим с огромными возможностями. В случае с последним на каждый из четырёх слотов бойцов можно назначить как живого игрока (при наличии оного и дополнительного джойстика), так и компьютерного противника. Каждого из них можно отнести к определённой команде по цвету, причём в любом распределении сил, даже по принципу “один против троих”! При отсутствии под рукой друга и/или джойстика (хотя в том же Project64 можно отдать под нужды друга часть клавиатуры!) можно взять себе в напарники компьютерного игрока, поскольку самым интересным является 2x2. Для компьютерных противников можно выбрать уровень сложности. Поначалу лучше ограничиться 3-м уровнем, но с опытом можно и нужно переходить на более высокие. В этом режиме можно самому выбрать арену, на котором вы будете сражаться, а если вы не уверены, то имеется и Random, выбирающий арену случайным образом. Перед выбором бойцов для схватки можно выбрать его режим, будь то stock-mode (попыточный) или временной, причём количество попыток или времени можно выбрать самостоятельно, по желанию. Интерес представляет и то, что, если игрок выбирает stock-mode, то итоговые очки вычисляются по принципу фрагов из тех же Quake или Unreal Tournament: если ты упал или тебя отправили за пределы арены, помимо потери попытки, у поверженного игрока отнимается фраг, а подедившему он прибавляется. Таким образом, после окончания схватки можно увидеть итоговую таблицу с вашими достижениями. Что же касается режима “на прохождение”, то он, как всегда, построен по лестничной системе: прошёл одного противника, вот тебе, пожалуйста, ещё более сильный. Между какими-то схватками есть и Bonus-уровни, пройдя которые, можно существенно повысить количество своих очков. Ну а заключительным противником будет... на этом месте промолчу и не стану портить вам интерес от игры! Вообще, в arcade-mode вам встретятся многие бойцы, которых вы не увидите в командном режиме. Какие? Опять же, увидите сами в процессе прохождения!

Изначально некоторые из бойцов недоступны, как нетрудно догадаться, их необходимо “открыть”. Nintendo и HAL отказались от “политики” Tekken 3, когда для “открытия” бойцов всех остальных соперников необходимо просто пройти до конца одним бойцом. Да, такой элемент есть, но с его помощью можно “открыть” только JigglyPuff’a. Для “открытия” других бойцов придётся попотеть. Как вам, к примеру, перспектива пройти один “круг” всего за двадцать минут? Да, здесь надо действительно попотеть, тем более в arcade-режиме как у вас, так и у вашего соперника в наличии имеется только одна попытка.

Графика и анимация

Уже то, что визуальная часть игры основана на полигонах, о многом говорит. Пусть количество полигонов и их детализация у бойцов по нынешним меркам (только по нынешним!) и не поражает, но это вполне можно объяснить техническими способностями Nintendo 64, которая, хоть по мощи “железа” и даёт фору самой PlayStation, но до Dreamcast’a всё же не дотягивает. К тому же, мы забываем о детально проработанных фонах арен в полном 3D. А камера? Она невероятно интеллектуальна и выбирает верный ракурс в зависимости от положения каждого игрока на арене: если все они столпились в одной области, камера приближается, если же один или двое из бойцов находятся на противоположном краю уровня, она отдаляется на правильно расстояние. Разработчикам стоит поаплодировать хотя бы за это!

Визуальные эффекты, такие как огонь, вода, лава, вспески электричества и магии, также поражают своей красотой и проработанностью, и вполне достойны мощи Nintendo 64. Анимация несомненно радует глаз: каждое движение, каждый удар или прыжок просчитаны до мельчайших долей секунды и красиво поставлены. Словом, разработчики не просчитались с ориентацией прежде всего на полигональность игры, ибо вряд ли SSB показала бв такие графические красоты на спрайтовых консолях. О PlayStation лучше скромно промолчать, ибо у Nintendo с Sony давние разногласия, поэтому вряд ли стоило бы надеяться на то, что файтинг портируют на популярную PS. Но это разговор уже не этой статьи.

Музыка и звуки

Как и следовало ожидать, музыка на каждой арене подпадает под её стилистику: так, в уровне Марио звучит та самая мелодия, которую мы слышали практически в каждом уровне Super Mario Bros. Единственное, к чему здесь можно придраться, так это к тому, что, в силу небольшой продолжительности одного “круга” муз.темы, они быстро надоедают. Однако, это замечание не более чем символично, ибо в жаркой схватки на это практически не обращаешь внимания. Звуки тоже продуманы до мелочей и в детальной точности соответствуют действиям.

Управление

На первый взгляд управление может показаться неудобным, что легко объяснить: расположение кнопок и аналоговых рычажков на самом N64-геймпаде не назовёшь идеальным. Но настроив его правильным образом, к этому быстро привыкаешь и уже не чувствует того дискомфорта, который так смущает поначалу.

Такие игры неповторимы. Nintendo решила реинкарнировать игровую классику, и сделала это на пять с плюсом. Естественно, не без помощи HAL Laboratories. Повторюсь, что такого драйва на настоящий момент вы не видели ещё ни в одном другом консольном файтинге. А если иметь в виду, что всё это ещё нафаршировано отличной графикой, огромными аренами и знакомыми бойцами, становится понятно, что перед нами самый настоящий шедевр, эталон жанра, несмотря на всю свою мультяшность.



Плюсы: наполненный нескончаемым драйвом геймплей, оригинальная идея реинкарнации старых игр, хорошая графика, интересные режимы игры, встроенная энциклопедия по бойцам, огромные и многоуровневые арены, приятные мелочи в виде предметов.
Минусы: небольшое количество бойцов, иногда надоедающая музыка, порой завышенная сложность в режиме карьеры.

Геймплей - 10
Графика - 8,5
Музыка и звук - 9,5



Warioland 4

Издатель/разработчик - Nintendo / **Жанр** - Arcade / **Платформа** - GBA
Год выхода - 2001 / **Количество игроков** - 1 / **Объём рома с игрой** - 3,74 Мб



Приветствуем еще одну игру из серии Mario, не похожую на остальные. Похоже, что героя, известной всем игры, из-за угла, кто-то стукнул по голове мешком с кирпичами, вследствие чего буква М на его кепке перевернулась, вместе со всем содержимым его головы. Теперь его зовут Wario, он немного подкачался, из-за шизы, стукнувшей в голову и теперь безнаказанно рубит всех врагов налево и направо, хотя многие враги смотрятся намного привлекательнее и безобиднее чем сам герой. Ну, хватит о герое, теперь перейдем непосредственно к самой игре.

Warioland не только подросткам, но и детям которые понимают как давить кнопки. Она насыщена множеством приколов. Достаточно забавно смотрится картина, когда герой долбит стены головой и тем самым местом, которым сложно думать, когда сидишь. Изобилие юмора затягивает все глубже и глубже и не дает оторваться от экрана в течение многих часов.

Внимание - неотъемлемая часть игры, поскольку в ней много секретов: мнимых стен, спрятанных проходов и многого другого. Не стоит упускать из виду и такой опасной вещи как огонь, ведь Wario охваченный огнем, смотрится не только смешно, но и опасно для врагов и стен, помеченных соответственно или зомбирующая магия призрака, благодаря которой становится возможно убийство этого же приведения. Но это - лишь малая часть приколов…





Герой игры путешествует по комнатам пирамиды, прыгая в порталы, которые он открывает, прыгая механической лягушке на голову и попадая в различные миры. Собирает разноцветные лазерные диски, на которых запечатлены различные картинки с изображением героя, порой даже издевательскими.

Сюжет игры, похоже, заключается в нахождении сокровищ, а может в очередном спасении своей принцессы, ну в принципе явного сюжета особо я не замечал и в его собрате - Mario, просто носишься по раундам и убиваешь всех недоброжелателей.

У героя есть постоянный проводник - черный кот, за которым он бегает всегда и везде, практически не упуская из вида, а может этот кот ему напакостил, и он просто пытается прикончить бедного кота.

Зарабатывая по ходу раунда деньги можно просаживать в мини играх, выигрывая в которых получаете жетончики с изображением той самой лягушкой, которая открывает порталы и на которые в последствии можно покупать в магазинах оружие, облегчающие победу над боссом.

Игра проста в обращении и как я уже сказал, будет интересна любой аудитории.



Сюжет - 5
Геймплей - 10
Графика - 7
Музыка и звук - 8



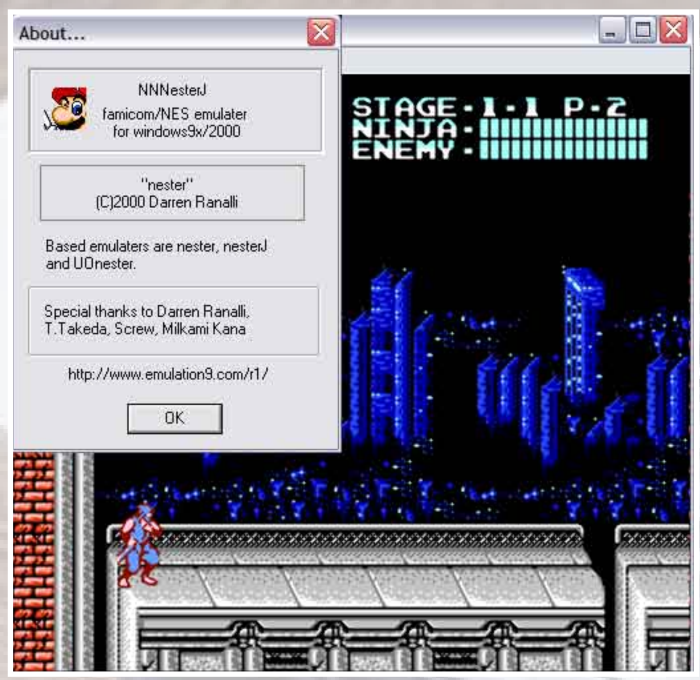
Эмуляторы NES

Вадим **Полтергейст** Дмитриченко

В этом номере мы продолжаем обзор самых популярных эмуляторов NES, и на этот раз в тестовую лабораторию Romomania-TestLab попали архивы трёх программ - NNesterJ 0.23, Uber NES 2.3 и RockNES X 2.0. Итак, что же каждый из них из себя представляет, достойны ли они внимания уважающего себя эму-геймера и какие возможности имеют по сравнению со своими конкурентами?

NNesterJ 0.23

Производитель: Darren Ranalli / **Год выпуска**: 2000 / **Эмулируемая платформа**: NES



Эмулятор японского происхождения, хотя имя автора не имеет никаких азиатских оттенков. На первый взгляд кажется несколько стандартненьким, невзрачненьким и ничего серьёзного из себя не представляющим. По большому счёту, так оно и есть, поскольку налицо явная помесь FCE Ultra и VirtuaNES с уклоном к последнему, а это значит, что в функциональном плане разочарования не будет: тот же набор поддерживаемых мапперов, то же несметное количество видео- и звуковых настроек, возможность отображения весьма полезных для ромхакеров (взломщиков ромов) дополнительных окошек, большой набор эмулируемых игровых устройств. Очень порадовал интерфейс настройки управления: не надо каждый раз нажимать новую кнопку для сопоставления кнопке отдельной клавиши, курсор автоматически переходит к следующей кнопке, что мне покалось очень удобным и экономящем время и нервы. Очень порадовало ещё одно преимущество перед “коллегами” в мире эмуляции NES - в NNesterJ есть возможность настроить любые желаемые клавиши под сохранения, загрузки, сброса, снятия скриншота и т.п. В тех же FCE Ultra и VirtuaNES эти функции установлены под определённые клавиши изначально и изменить их нельзя. Также перед конкурентами этот эмулятор отличает возможность записи AVI-файлов. Что касается остальных настроек, то они примерно идентичны уже упомянутым лидерам среди NES-эмуляторов. Среди недостатков стоит выделить некорректную работу эмулятора в полноэкранном режиме, к тому же, крайне проблематично, если вообще возможно, добиться разворачивания экрана эмулятора во всю диагональ монитора. Хотя, этот недостаток наблюдается практически во всех NES-эмуляторах, поэтому заострять на нём внимание не будем, тем более, что в полноэкранном режиме работает очень удобное меню, идентичное и тому, что было в оконном режиме, чего я пока ни в одном NES-эмуляторе не видел.

NNesterJ - достойный эмулятор, но вряд ли составит какую-то конкуренцию таким грандам, как уже упомянутые FCE Ultra и VirtuaNES в силу почти тотального копирования их функций. Ну, разве что вас может склонить встроенная возможность AVI-захвата, но при крайней необходимости это можно сделать и из любого другого эмулятора, при наличии соответствующих программ (SnagIt, uvScreenCamera, Fraps).

Функциональность - 8
Интерфейс - 3
Удобство - 6



Uber NES 2.3

Производитель: M/K Productions / **Год выпуска**: 2005 / **Эмулируемая платформа**: NES



Первое, на что обращаешь внимание, запустив эмулятор - встроенный менеджер ромов и удобный интерфейс с симпатичным дизайном. Действительно, нечасто такое встретишь в NES-эмуляторах. И первое, увы, далеко не последнее разочарование, - невозможность добавления в каталог ромов из других папок, ибо Uber NES умеет формировать коллекцию исключительно из одной папки, а при желании, и из всех вложенных, но этим всё и ограничивается. В самом каталоге о каждом роме показывается очень подробная информация, вплоть до малейших деталей, в число которых входит разработчик, издатель, год выпуска, обложка кассеты и даже то, сколько уже человек в этот ром поиграло по всему миру (разумеется, только в том случае, если данные о конкретных ромах имеются в локальной базе данных эмулятора. При необходимости можно заставить Uber NES поискать нужные данные в Интернете, но сомневаюсь, что это имеет какой-то смысл, кроме удовлетворения собственного любопытсва). Имеется подробная статистика по каталогу, включая и то, сколько времени вы провели за последними четырьмя запущенными ромами.
Количество настроек поражает своей... бедностью. Единственное, что можно выделить, так это то, что в разделе палитры есть уже готовые пресеты палитр, всё остальное никакого излишества нам не представляет. Также поражает приличное количество багов в этой версии. Например, совершенно невозможно отдельно загрузить ром, без загрузки всей базы данных, ибо в этом случае программа просто выдаёт ошибку и вылетает в Windows.
О поддержке мапперов сказать что-то определённое не могу, так как моё знакомство с этим эмулятором было не очень долгим, но должен сказать, что и здесь без багов не обошлось: на многих ромах эмулятор в прямом смысле слова "заикался", причём исправить эту напасть мне так и не удалось с помощью штатных звуковых настроек. Кстати, об аудионастройках. Здесь разработчики постарались внести те функции, которые обычно внедряют в NSF-проигрыватели и плагины - возможность отключать и включать отдельные типы звуков звукового чипа NES, хотя для меня эти функции в обыкновенном NES-эмуляторе, мягко говоря, не нужны. Среди других немногочисленных достоинств следует выделить вынесенный отдельно встроенный NSF-проигрыватель и довольно подробный Readme.txt

Конечно, если вам неохота ставить отдельный менеджер ромов, то можно отдать предпочтение и Uber NES, однако, должен сказать, что недостатков он имеет гораздо больше, нежели достоинств.

Функциональность - 2
Интерфейс - 7,5
Удобство - 8



RockNES X 2.0

Производитель: Alexandre da Veiga / **Год выпуска**: 2002 / **Эмулируемая платформа**: NES

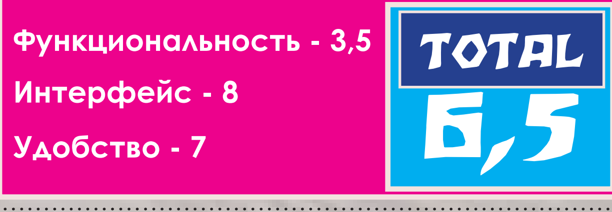


RockNES X, хоть подобно предыдущему "герою" нашего обзора и не блещет функциональной насыщенностью, всё же имеет какое-то притяжение: то ли из за встроенного менеджера ромов (он, конечно, далеко не конкурент своему коллеге из Uber NES, но уже приятно его присутствие в эмуляторе, а не чёрный экран, частенько вводящий неискушённого эму-геймера в ступор), то ли из-за приятного цветного интерфейса (ярко прорисованные буквы, появляющиеся во время игры в связи с определёнными "событиями" (сохранение, загрузка и т.п.), просто не могут не радовать сетчатку глаза!). А может, всё дело в том, что в этот эмулятор введён довольно удобный модуль сетевой игры, выгодно отличающийся от аналогичных модулей своих конкурентов "интуитивной понятностью"? Всё это зависит от требований и предпочтений конкретного эму-геймера, но всё-таки рискну предположить, что RockNES X удовлетворит 90% любителей эмуляции той самой "интуитивной понятностью", несмотря на отсутствие таких "попсовых" (слышал я и такую фразу по этому поводу!) функций, как запись WAV. Тем не менее, всё самое необходимое для комфортной игры в RockNES имеется, в том числе и поддержка Movie-роликов. Порадовал очень качественный и чистый звук. Из явных недостатков этой версии (а быть может, и вообще самого RockNES X) стоит выделить невозможность разворачивания на, так скажем "абсолютно полный экран". То есть, максимум - это псевдо-полный экран с "менюшкой", при этом здорово искажаются пропорции изображения.

Один из немногих действительно заслуживающих внимания эмуляторов. Словом, всего по минимуму, но частенько это идёт даже на пользу программе, и сейчас как раз такой случай, тем более, всё это окупается приятным и удобным интерфейсом.

Постскриптум

Итак, в тестовой лаборатории Romomania-TestLab сегодня побывали три экземпляра, и каждый из них по-своему индивидуален и что-то из себя представляет, несмотря на характерные недостатки. Посоветовать что-то определённое я не в силах, поскольку, как говорится, "сколько людей, столько и мнений". А посему, в очередной раз желаю читателю, чтобы этот обзор помог любым эмуляторщикам, как начинающим, так и опытным, глубже разобраться и пополнить свои знания о многообразном мире NES-эмуляторов и конкретных его представителях. Тем более, что изначально они были созданы для нашей с вами ностальгии!





Эмуляция Спекки

UNREAL SPECCY by SMT. Эмулятор Спектрума.

Splinter

Обилие эмуляторов в сети не только радует, но и часто удручает. Многие не могут выбрать для себя оптимальный эмуль под какую либо платформу, а если и выберут, то не иначе как методом проб и ошибок, на что уходит масса времени. Можно конечно же поискать по форумам, походить по ай-эр-си и поспрашивать, но и тут не все бывает гладко. Мнения нескольких людей могут настолько сильно расходиться, что просто собьют вас с толку. Но теперь у вас есть “Ромомания”, и я, Сплинтер, буду освещать вопросы эмуляции неприставочных платформ, то есть старых добрых компьютеров . Теперь можно просто прочитать статью и скачать/установить эмулятор, настроить его под свою руку, и спокойно наслаждаться хай-эндовыми 8) играми. Так, как моей любимой платформой является Спектрум, с него и начнем.

Клонов этой машины вышло много, очень много. Их производили помимо Англии еще и в Чехии, Польше, Италии, Германии и Бразилии. Самые развитые клоны Спектрума произведены в России. Это “Pentagon”, “Kay”, “Scorpion”, и прочие. Полк железячников и программистов (ныне проживающий на форуме zx.pk.ru) работает над машиной с 1990х по наши дни. Компьютер стал уже солидным. У него появилась Мышь, к нему написаны навороченые ПЗУ, есть даже крутая звуковая карта General Sound, и это не принимая во внимание всевозможные модемы, саунд драйвы и программаторы. А что уж говорить о развитости софта... Поскольку реальный железный клон не совсем просто подключить и настроить, мы с вами просто можем взять эмулятор и - ура!- все работает! Итак, эмуляторы. Какому отдать предпочтение- решать, конечно же, вам, а я помогу сделать выбор, а так же разобраться с настройками и с работой на эмуляторе в целом.

Самым продвинутым эмулем считается в кругу спектрумистов Unreal Speccy. Этот эмуль может сгенерировать качественный AY или, что более рекомендуется YM чип звук. Хорошие эмуляции графических режимов, есть даже General Sound и Sound Drive. Можно и джойстик подключить, но на данном этапе мы обойдем эту возможность, поскольку дело вовсе не простое. Я рекомендую взять для начала версию Unreal Speccy 0_20, так, как она наиболее простая и не привередлива к конфигурации ПК. После запуска программы и ее готовности к работе мы должны увидеть экран операционной системы TR-DOS, которая работает с дискетами спектрума.

Если нажать на клавишу F1, то перед нами откроется окно настроек, где мы можем установить необходимую нам конфигурацию Спектрума. Первая закладка- MEMORY, она предназначена для установок типа ОЗУ/ПЗУ. По умолчанию стоит Pentagon 512, наиболее совместимая конфигурация, поэтому менять тут что-либо не стоит. Закладка VIDEO позволяет настроить эмуляцию изображения, цветовую гамму (я предпочитаю гамму “mars”), и дополнительные возможности спектрума по части изображения, например flash color или noflic. Словом, все закладки содержат установки, которые вполне подойдут всем, и изменять их содержимое на первых порах не следует. За исключением закладки BETA 128, где задаются образы дискет, кассет или снепшотов. Система Beta 128 может поддерживать одновременно 4 дискеты. По умолчанию система работает с диском А, о чем говорит подсказка перед курсором- A> . Переключать диски следует командой *”b”, или *”c”, или *”d”, в зависимости от того, какой диск нам нужен. Для работы с диском его нужно сперва открыть. Нажимаем F1, открываем закладку BETA 128 и в окне диска А указываем файл диска. Это файлы с расширением .TRD или SCL. После этого можно жать OK и работать с диском. Расскажу немного о системе BETA 128. В последующих номерах возможно я разложу ее по полочкам, а на данном этапе ограничусь необходимым. На диске файлы хранятся с односимвольным расширением. Если при уже загруженом диске набрать LIST (List на кнопке “K”), то нам выдастся каталог диска с данными о файлах. Имя, его тип B,C,D, или же не стандартный, и данные о длинне и адресе загрузки, точнее адресе, из которого файл выгружен. Запускать на выполнение следует файлы с расширением B, что означает- basic. Для этого набираем RUN “имя” . Если на диске присутствует файл “boot”, то достаточно набрать просто RUN , и произойдет загрузка boot’a, который представляет собой обычно файловый менеджер.

После его загрузки запуск программ упрощается. Стоит заметить, что при сбросе в систему TR-DOS (Alt+F12) система запустит boot автоматически. На образах .SCL boot присутствует всегда, так как его туда помещает эмулятор. В файлах TRD boot’a может и не быть. Теперь о том, как сделать так, что бы файлы дискет загружались и запускались без предварительного запуска эмулятора. Тут все, как обычно. Кликаем по файлу правой кнопкой, делаем “открыть с помощью”, в обзоре находим emul, и ставим ярлык “всегда использовать эту программу”. Если на диске есть boot, то все стартует автоматически. Выход из эмулятора - Alt+F4. Про особенности использования образов кассет я расскажу в следующий раз, а сейчас дам ссылку на сайт, откуда можно скачать тучи софта - http://scenergy.natm.ru

Планируется так же обзор музыкальных плееров и программ для ZX Spectrum, и программ, воспроизводящих чип музыку Спектрума на вашем ПК без эмуляции спектрума.

А пока остановимся на этом. Всем приятного постижения эмуляции 8)



Вадим **Полтергейст** Дмитриченко

Dark Lord



Честно говоря, по музыке этой игры никак не скажешь, что её жанр - RPG. Стиль музыкального сопровождения Dark Lord больше напоминает какой-нибудь техногенный платформер, но никак не "средневековую" RPG, поэтому ни о каком соответствии стиля музыки и жанра и говорить не приходится. Тем не менее, сами партии очень приятно слушать. Инструменты и стиль ударных на 100% выдержаны в духе Data East, уже знакомую нам по таким играм как Captain Amerika and the Avengers и Werewolf. Несмотря на явное несоответствие стилистики жанра и музыкального сопровождения, к каждой локации и каждому режиму подобрана правильная муз.тема, а длина одного "круга" хоть и не достигает рекордных величин, всё же это не способствует надоеданию. Тем более, порой захватывает сам игровой процесс, а музыка только "поддаёт жару", несмотря на то, что в игре властвуют исключительно японские иероглифы. Каждый из треков выполнен в своём индивидуальном стиле, порой отличающемуся от других даже по жанру, но в каждом из них угадывается Data East. Так что и в этот раз композиторы этой конторы постарались на славу и создали хоть и не попадающее под стилистику "тех" RPG, но всё же довольно красивое, сбалансированное и оригинальное музыкальное сопровождение. http://www.zophar.net/nsf/darklord.zip

Klax



Как и в случае с предыдущим участником данного обзора, композиторы Hudson Soft слишком уж перемудрили. Жанр игры, конечно, является чем-то новеньким по сравнению со своими конкурентами на NES, но тем не менее, геймплей остаётся примерно на том же уровне, что и тот же Tetris или Jewelry. А в стиле музыки к игре чувствуется какая-то тяжесть, загромождённость. Разработчиком использован новый оцифрованный звук, не встречавшийся в других играх. В общем и целом, музыка в игре создаёт впечатление современности и "продвинутости", но опять же, никак не вписывается в геймплей. Единственное, что спасает наши уши - это то, что во время непосредственно самой игры музыки нет, однако, радует довольно интересный подход разработчиков - музыку можно прослушать и во время паузы, нажав кнопку А. http://www.zophar.net/nsf/klax.zip

Wizards & Warriors



Компания Rare - ещё один поставщик качественных NES-продуктов, которого без зазрения совести можно поставить в один ряд с такими грандами как Konami и Ocean. Это качество проявляется и в музыкальном сопровождении, благо практически все игры от этого разработчика прекрасно слушаемы и нестандартны по инструментальному составу. Wizards & Warriors не является исключением, и в очередной раз Rare радует нас замечательным музыкальным сопровождением, несмотря на давний год выпуска игры - 1987-ой. По сравнению с более поздними продуктами этого девелопера музыка не выглядит столь инструментально насыщенной, но новаторские технологии в использовании звукового чипа NES всё же чувствуются: бас, присутствующий в игре, хоть и стал вполне обыденным в 90-е годы, но в W&W вписывается очень чётко, и добавляет игре своеобразного колорита. Ударных инструментов в музыкальной партии практически нет, но и это идёт игре на пользу. Ещё одно характерное свойство композиторов Rare - смазывать границы между повторением одного и того же "круга" в муз.теме. Таким образом, непреодолимого желания выключить колонки не возникает, что ещё раз подтверждает: работяги из Rare не зря ели свой хлеб с маслом в 1987 году. А если серьёзно, то стоит сказать, что для подобных нестандартных по геймплею платформеров просто не может быть придумана плохая музыка, а тем более, такими профессионалами игроваяния. http://www.zophar.net/nsf/wizwar.

Knight Rider



Как всегда под конец данного обзора попадает аутсайдер в отношении музыкального сопровождения к NES-проектам. Игра разработана по сериалу "Рыцарь дорог" компаниями Acclaim и Pack-In-Video в 1988 году. Надо сказать, что от музыки к такой игре я ожидал неизмеримо большего. А что мы имеем в итоге? Незамысловатую, часто повторяющуюся и быстро приедающуюся муз.тему практически на всю игру. Судя по всему, композиторы девелопера хотели сделать так называемый "закос" под стилистику фильма, но попытка провалилась. Игра и по геймплею-то, на мой взгляд, ничего особенного из себя не представляет, а уж в плане музыки - и подавно. К сожалению (а скорее, к счастью), на Зофаре вы не найдёте NSF-файла к этой игре.

О некоторых вопросах овцестроения

(краткий исторический экскурс для начинающих ромоманьяков)

Jo Riverman

Приветствую тебя, дорогой начинающий ромоманьяк. Хочу сообщить тебе, что нижеследующий текст будет особенно полезен к прочтению человеку, начавшему свой игровой путь с первых пентиумов. Законченный фанат более старых игр при прочтении оного также, надеюсь, смахнет скупую мужскую слезу и выразит со мной согласие.

P.S. Предупреждаю сразу - текст был написан на рубеже веков, когда игровые издания пестрели словом "клон", а также велась бурная полемика о возникновении новых жанров. Естественно вчера он был адаптирован для публикации в "Ромомании"

Думаю никто не будет отрицать, что в настоящее время рынок PC-игр, несмотря на периодические истерики о его грядущем конце, находится на подъеме. Игры сыпятся одна за другой, игровые журналы захлебываются слюной, живописуя очередной гениальный action или стратегию, или чего-то там еще. Здорово. Но не берет за душу. На приставках - та же самая картина. Море качественных игр, но не цепляет нас, игроков со стажем. Увы, конвейерное производство редко создает шедевр. Человеку, начавшему свой игровой путь в лучшем случае с третьего Quake это вряд ли объяснишь, но на мой взгляд игры (за малым исключением) потеряли штучность как произведения искусства. За каждой игрой теперь стоит напряженный труд сотен людей, но это совсем не то, когда команда из десяти человек вкладывалась в десяток мегабайтов кода. Получается выверенный с коммерческой точки зрения блокбастер, полностью лишенный души. Результат, как с пресловутой овцой Долли - короткая жизнь игры заложена в ней изначально. Потому что через год надо срочно выпустить еще гамес, который переплюнет этот, а потом еще и еще.

Возможно, все дело в том, что мы уже переигрались. Возможно в жутчайшей ностальгии по тем временам, когда собирались толпой у телеящика и по очереди рубились в Donkey Kong или в F-Zero друг против друга. Или по пять минут слушали истеричные визги кассетника, с которого грузилась игра для старичка ZX. Это каждый решит сам для себя. Возможно даже нынешний фанат Quake 4 или DMC через десяток лет также будем смахивать скупую мужскую слезу, качая из СуперИнета ром оных, став ромоманьяком нового поколения. Бесспорно одно - огромное количество жанров, которые принято считать родившимися на PC, существовало еще во времена Dendy и ZX Spectrum. Ибо, как известно, все новое - это хорошо забытое старое.

Одно время игроиздания просто пестрели словосочетаниями "клон того", "клон сего". Так вот, хотелось бы поговорить о веяниях и жанрах именно с позиции клонирования. Не вдаваясь в философские размышления о теоретических основах клонирования овец и игр, попробую убедить всех наглядными примерами, что и даже "оргигинальные" на первый взгляд PC-проекты имеют корни, уходящие в далекие (по игровым меркам) времена.

Краткий манифест. Господа играющая публика, Вас всех гнусно надувают! Все то, что выдается за новые жанры и направления развития игроиндустрии есть не что иное, как фикция. Все, над чем бы не пыжились современные игроделатели, уже давно придумано до них. Предупреждаю сразу - разговор о графике вынесем за пределы ринга. Каждому времени свои технологии. Мы же поговорим об игровых принципах.

Приступим. Все, надеюсь, помнят те времена, когда появились Uprising и Battlezone? И истерику по поводу открытия нового жанра action-strategy (к слову сказать, эти игры так и остались единственными его вменяемыми представителями)? Удивительно, но к тому моменту жанру было уже достаточно бородатых лет. Откуда они взялись? В не столь далеком прошлом существовала такая популярная у детишек всех возрастов платформа, как Sega Megadrive 2. Если потрясти своего пятилетнего братишку, то у него наверняка она найдется в заначке. А в моем родном городишке ее китайский собрат до сих пор с успехом продается народонаселению. Так вот, в начале 90-х на этой самой платформе существовала такая штука, как Herzog Zwei. Приступаю к краткому описанию. Имеем - робота, одного, трансформируемого в ходячий и летающий вид. Позволяет буянить на поле боя, при уничтожении автоматически восстанавливается на своей базе. Здесь же - одноразовые юниты, производимые этой базой. Есть еще пара баз, как нейтральных, так и вражьих. Чем больше захвачено баз, тем больше юнитов на поле боя. Юниты непосредственно играющим не управляются, они лишь выполняют возложенную на них задачу. Посредством транспортировки на собственном горбу их можно доставить в любую точку карты, где он тут же примется за вандализм по отношению к врагу. Дежа вю не возникало? У HZ, конечно, как факт отсутствовало 3D, но принцип, который был заявлен новаторским в Uprising, а затем и, в общем-то, и в Battlezone, здесь реализован от и до. Прошу заметить, на дворе, на момент знакомства с игрой стоял 1994 год, а сама игра была выпущена много ранее. И это, если не говорить о том, что самое HZ является, в общем-то, перепевкой великой и ужасной NethterEarth (1989), только гораздо более динамичной и приближенной к идеалам action-strategy.

Кстати! Очень советую сыграть в тактический режим в Future Cop L.A.P.D. Очень напоминает и NetherEarth и Herzog Zwei. Веселья - выше крыши, особенно если играть вдвоем!

Далее память услужливо подсовывает Prisoners Of War, симулятор жизни в концлагере. Пресса на момент выхода пестрела примерно следующими цитатами "свежая идея", "новый подход к игровому процессу", "оригинальная идея" и т.д. Глядя на это словесное безобразие, я не поленился слазить за пыльным диском с эмулятором ZX-Spectrum'а. Напрягая память (ни к черту, знаете ли, стала), откапываем на букву Зю файлик escape.z80. Ой, мама! И точно - все описанное в новостных колонках я уже видел много лет назад еще в школе. Никакого 3-D, конечно, и в помине нет (но мы и до хваленого 3-D еще доберемся), но смысл абсолютно тот же. Прощаемся с малогостеприимным фашистским концлагерем путем организации побега.

Помнится, даже мысль возникла - посоветовать журналистам больше не дожидаться релизов. При достаточно сильном желании всегда можно отыскать более древний аналог, по которому можно составить вполне приличную рецензию. Исключение составит, разве что, графика, но с ней, как правило, все ясно с первых шотов от разработчиков - или она есть, или ее нет. В конце концов, журналисты - люди опытные, сами все сочинить могут. Только вот незадача получится, если игра не выйдет...

Это об откровенных клонах. Интереса заслуживают и тЕнденции, однако, клонопостроения по странному недоразумению именуемого современной игровой индустрией. Например, все знают что текстовые адвенчуры придумала Infocom, а графические Sierra. С первым не могу не согласиться, а вот вто-ое утверждение достаточно спорно. За примерами вернемся на все тот же ZX-Spectrum, кладезь мудрости и идей для современного разработчика. Итак, мы имеем следующие, несомненно ГРАФИЧЕСКИЕ и, поверьте на слово, очень красочные по тем временам квесты, да еще и с элементом аркады: Sceptre of Bagdad (1987) и серия про Wally (1985). Недостаток у них был только один - полная невозможность пройти без описания и дьявольская сложность аркадной части. Да чего я распинаюсь - даже на PC успели засветиться последние части Dizzy. Еще один пример использования старых идей в коммерческих целях. Не могу удержаться и не пнуть еще случайно подвернувшийся под руку Crimson Skies. В середине девяностых году Rowan и Mindscape выпустили Airpower. Судя по почетным лаврам, награждаемыми CS, во многих журналах ее проустили мимо рук и ушей. Вообще-то, за исключением сюжета, CS представляет собой полную копию Airpower. Та же альтернативная история, немыслимые модели самолетов, дирижабли, аэродромы и упрощенная физика/управление. О игровом процессе говорить нечего - он у всех "леталок" примерно одинаковый. Но в Airpower присутствовала еще и стратегическая составляющая.

Аналогичная история творится и со встреченным с радостным поросячьим визгом жанром "про спецназовцев", который уже и не упомню как обозвали, начавшегося со Spec Ops (а потом появились всякие Hidden & Dangerous, Full Spectrum Warrior, Republic Commando и иже с ними). Игрушка, заслуживающая всяческого уважения, но отнюдь не претендующая ни на оригинальность (в смысле на первородство), ни на родоначальника жанра. A Seal Team (1993) забыли? Ага, а вот еще один образчик оригинального мЫшления (с ударением им. М.С.Горбачева) - Игра какого-то там года The Sims. Игра, изначально вызвавшая у большинства игровых журналистов дикий шок - от осознания, до чего дошел девелоперы. В результате, конечно, ее награждают массой эпитетов из разряда "неподражаемо", "оригинально", "невозможно склонировать". Что характерно, о шоу "За стеклом" тогда еще не знали. Безусловно, у этой игры нет никакого клона (поправочка из 2006 года - The Singles и 7 Sins). Ибо она сама, по сути, содрана с такой замечательной игрушки из жизни алкоголиков Andy Capp (ZX Spectrum, примерно середина восьмидесятых). Если, конечно, не брать в расчет того, что и то и другое чистой воды клоны с Великой Игры под названием Жизнь. В Andy Capp мы имеем - подконтрольного игроку не вполне законченного алкоголика Andy (сима), проснувшегося поутру с большим похмельем и парой баксов в кармане. Задача: найти работу, смысл жизни, третьего и чего выпить. И так день за днем. Скажите, будьте добры, чем ЭТО отличается от принципа The Sims? Правильно, AC имел свою концовку, а симы бесконечны, как сказка про белого бычка.

Так, кого я еще не лягнул? А, священную корову ПК, жанр 3D-action. Вообще-то весь он является бесконечной вереницей клонов, именуемых Doom или Quake-киллерами (более-менее новаторские идеи содержали только с треском провалившаяся Strife, мегауспешная System Shock ну и, так и быть, обожаемый мною за модное нынче slo-mo и толпы собственноручно восстановленных из мертвых зомби Requiem), а его основатели сами по себе есть элементарные клоны. Кроме того, что любому детсадовцу понятно, что ноги у FPS и TPS растут из аркад, то самое 3D, родоначальником которого, по странному недоразумению считается Wolfenstein, есть весьма бородатая технология даже ДЛЯ ЭТОГО ЖАНРА. Жанр начался, опять таки, с мирно почивающего в настоящий момент ZX-Spectrum'а. Сейчас я перечислю Вам ряд особенностей - как-то: полное 3D, многоярусные уровни, возможность вертеть головой во все стороны, в т.ч. и вверх и вниз, возможность приседать и даже ползать на четвереньках, а так же необходимость в inventory. Кто-то заорал, что мол все это мы уже видели и не один раз? А в каком году, батенька? Садитесь, два балла. 198_ год, изделие MASTERTRONIC под названием TOTAL ECLIPCE. Графика, по нынешним меркам, весьма условная, но зато полностью трехмерная, кое-где даже есть некоторое подобие текстур. Врагов, конечно, не полчища, да и то намертво приклеены к своему месту, но они есть - не зря же дан пистолет. Кроме того, в наличии имеются и ООП (огромные открытые пространства), правда единственное - за пределами пирамиды, зато совершенно бесконечное. ТЕ породил массу клонов (хе-хе) на этом движке - Dark Lands, 3d-KIT GAME и т.д. На нем же был собран первый полностью трехмерный бильярд для ZX. Достаточно известная Corporation на других платформах вышла намного позже, что подсказывает элементарное знание истории.

Вот, собственно говоря, что пришло в голову на настоящий момент. Я ничего не хотел сказать плохого про современные игры. Безусловно, мы получим в свои загребущие лапы не одну замечательную игру, и убьем на них массу времени, которое можно было потратить на что-то полезное. Но уверяю, что с не меньшим fun'ом можно потратить время и на их более древних предков если в игре главное для вас не количество полигонов и мегастереозвук.

Игра VS Игрок. Часть 1

Игорь **BAZER** Гаврилов

Каждый год игровая индустрия выпускает более тысячи игр только на ПК, прибавьте к этому игры которые выпускаются только на консоли и число станет неприличным, прибавьте младших братьев с КПК, смартфонов, мобильных телефонов и имя этому числу станет "тьма". Сколько из этих игр удостаиваются нашего внимания? А сколько занимают почетное звание любимых? Ой да… Не спешите перелистывать страницу - я не буду заниматься модным ныне дребюжжянием о том какие игры были раньше, и о том как теперь разучились делать игры. В зоне сегодняшнего моего внимания Игрок и Игра. Их нелегкие взаимоотношения вот уже в течение почти 20 лет наблюдает ваш покорный слуга, и именно об эволюции этих взаимоотношений я хочу вам поведать.

Давным-давно (но все же позднее эпохи перфокарт) компьютер был непозволительной роскошью для простых смертных. С ПК имел дело узкий круг людей, которые были "в теме", остальные довольствовались игровыми автоматами в магазинах и игровых центрах, те кто побогаче имели простенькие домашние ПК и только-только появившиеся игровые приставки (разумеется, я говорю не "о нас", все вышеперечисленное имело место за бугром и к нам повалило лишь в начале 90-х). Игры того времени являлись редкостным отстоем в силу простоты и слабости вычислительных и графических мощностей. Разумеется в то время никому и дела не было до какой-то там графики или геймплея - бегающая по экрану точка уже вызывала дикий восторг и зависть тех, кто в силу понятных причин не имел возможности прикоснуться к чуду. Но прогресс не стоял на месте. За какие-то пять лет компьютеры шагнули очень далеко вперед, приставки подешевели, а игровые автоматы уже мало кого удивляли. Именно в это время (начиная с конца 80-х) все и началось. Умные капиталисты поняли, что рынок компьютерных развлечений весьма перспективен и, что очень важно, совершенно не насыщен. Начали появляться игры, которые уже можно было оценивать и сравнивать. Зародились жанры компьютерных игр, появилась концепция развития… На тот период стоимость ПК была все еще очень высокой, а приставки еще не получили широкого распространения, и посему потенциальное количество геймеров было небольшим. Поэтому каждая проданная копия с игрой, каждый картридж, каждая дискета были на вес золота. Но я думаю, многие помнят с какой скоростью ситуация изменилась. Еще пять лет и в 1995 году ни ПК, ни приставки уже никого не удивляли, а армия геймеров исчислялась сотнями тысяч… Теперь нас миллионы, но мир поменялся. Поменялись игры. Поменялись игроки.

Когда только появились компьютерные игры, в них играли избранные. Игры делали для избранных. Сейчас в игры играют миллионы. Игры делают для миллионов. Что по сути "миллион"? Толпа, "мясо", электорат, налогоплательщики, быдло - кто угодно, но не избранные. За массовостью стерлась штучность каждой игры, стиль, атмосфера. Даже явно отстойную игру не за что нельзя было спутать с другой отстойной игрой, потому как у второй был свой стиль.
Кто виноват и что делать? В прошлом году, зайдя в магазин, я купил 2 диска с играми. Только из-за того что они были по "Звездным войнам"… Я купил FIFA 2006 потому что в FIFA 2005 были старые составы… Я HoMM 4, потому что люблю HoMM 1,2,3 и что-то мне подсказывает, что куплю и пятую часть… Ах да! Я купил и третью, и четвертую "кваку"… М-да. Это малая толика ошибок, которые я совершил и еще совершу, не понятно зачем покупая и играя в игры, которые кроме как отстоем не назовешь. Очень обидно бывает за себя. Но к счастью я не одинок. Нас миллионы и все мы носим гордое имя - "геймер".

С кем такого не было - купил игру, ну дерьмо полное! Почему купил? Ну в журнале про нее прочитал, в инете посмотрел - вроде нормальная игра. Оказалось дерьмо. Это называется "повелся"… Но денюшка уже в кармане дяди-продавца, девелоперы получили свои контрактные, владельцы прав - проценты, издатели - все остальное.
В рыночной экономике существует два основных закона. Они взаимодополняют друг друга:
- спрос рождает предложение
- предложение рождает спрос
Суть проста нам что-либо втюхивают, смотрят как мы на это реагируем, вносят поправки на "спрос" и снова втюхивают. Все просто и эффективно. Манипулировать толпой проще. чем отдельной личностью, это вам любой психолог подтвердит. И никого не интересует, что толпа кричит: "Нам не нравится! Мы не хотим!". Пока люди платят - им нравится, они хотят, это вам любой экономист подтвердит.
Тысячи игр в год выходит. Ну не покупали бы - не продавали бы, так ведь?

Примечание: Тут следует сделать небольшую поправочку - все о чем я пишу, касается лицензиооных копий игр. Купив "пиратку" вы платите пирату, а не издателю, и свои претензии можете засунуть себе сами знаете куда. Как быть людям приобретающим "лицензионки" за 50 "бачинских"? Ответ виснет в воздухе, ибо советовать покупать пиратские копии занятие уголовно-наказуемое.

К сожалению "пипл хавает". Увы. Игры деградируют вслед за игроками, не наоборот. Жанр РПГ уже порядка десяти лет определяется наличием… правильно, прокачки героя, а отнюдь не отыгрышем роли. Так уж повелось теперь. Если статсы, экспа и прокачка - значит РПГ. Жанр квеста умер. Последняя ласточка The Longest Journey улетела на юга, оставив нам "петьку" со второй "сибирью" - хавайте, а мы бабосов срубим! Варгеймы живут своей жизнью, поэтому Hearts of Iron покупают немногие - сложно, непонятно, ф топку. Стратегии, тема сегодняшнего номера, мрут как мухи, мода в стане геймеров на "ролевой момент" везде, где только можно, пролез и сюда. Скромно молчу о том, как выглядит обычное ныне прохождение "миссий" в стратегиях нового времени: раш везде где можно, бит-даун где раш невозможен. Сто танков/суперорков/мегазомби вынесут кого хочешь…
Тут я подхожу к самому важному: почему все так, а не иначе? Очень просто. Игр много стало. На все времени нет. На первое место выходит прохождение игры как факт, а не как процесс прохождения. Если раньше мы играли, чтобы получить удовольствие от процесса, то теперь удовольствие в основном получают от финальных титров. Потому что играть очень часто не интересно, интерес получаешь от роста крутости героя, от процесса прокачки. Сюжет важен, но не первичен. Графика первостепенна (иначе нафига у меня крутой "пень", крутая "видяха" и столько "мозгов"?). Что-то забыл? Напишите сами. Вы же помните свои слабости…
На этом прервусь. Потому как мне принесли очередной фарш. Надо установить. Поиграть. Может повезло и игра стоит того, что бы посвятить ей больше часа?



ninja-ryukenden.com